Año I • Marzo de 1995 • 500 Ptas.

Nº 1

ÚLTIMA

GENERACIÓN



Recreativas

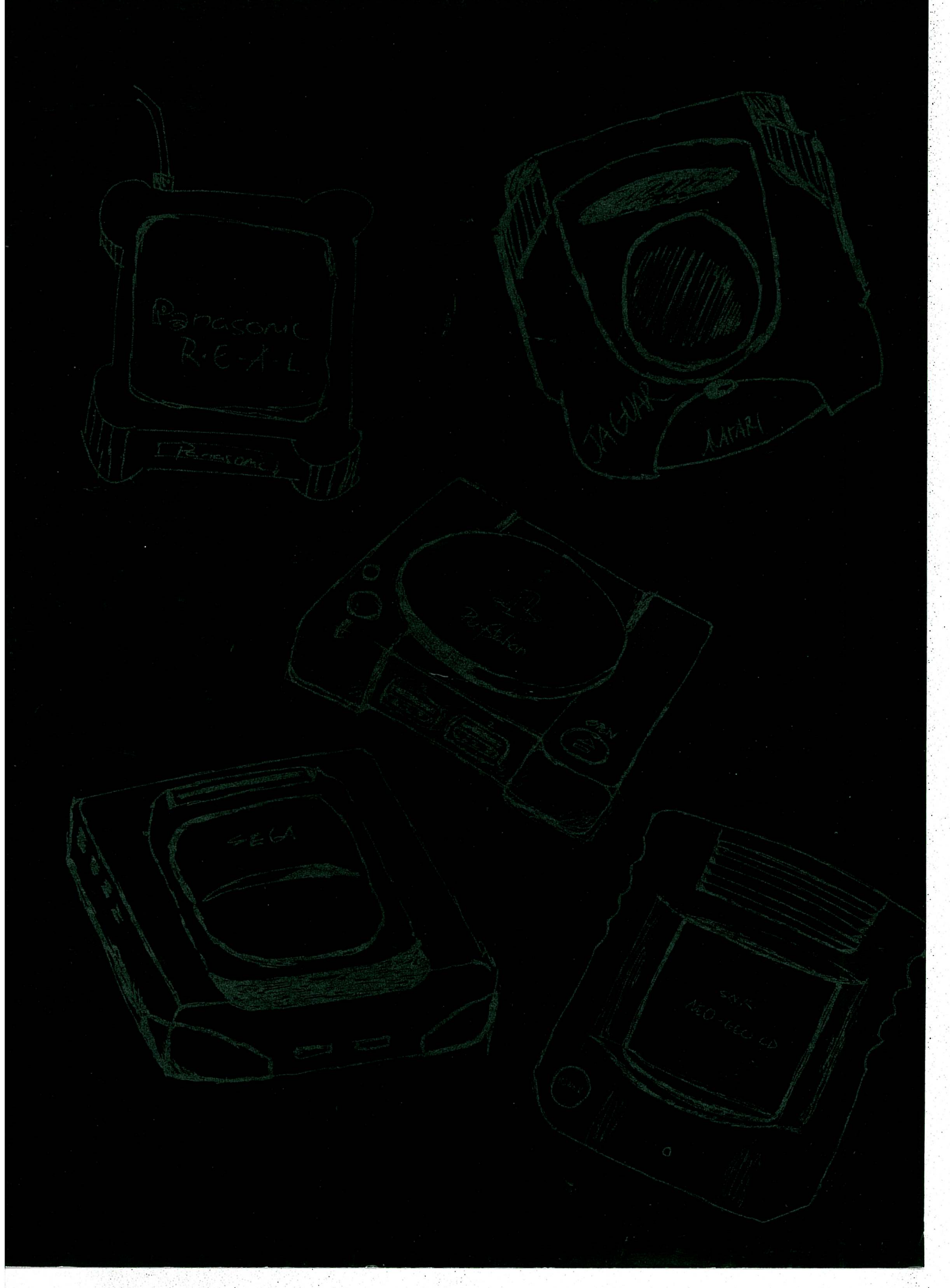
El banco de pruebas

Los hijos del RISC

Más deprisa, más alto , más fuerte

Citius, altius, fortius




Panasonic
R·E·A·L
Panasonic
JAGUAR
ATARI
SEGA
SNK
NEO-GEO CD



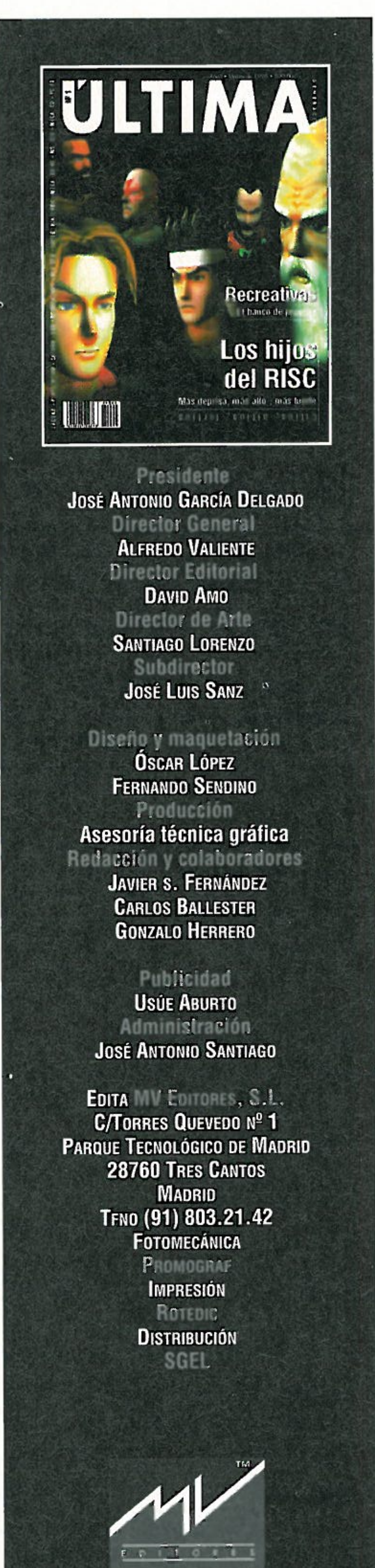
ÚLTIMA nace como revista profesional e independiente del ocio electrónico, escaparate de los formatos de 16 bits ya existentes, y transmisor de las nuevas consolas del mercado y las que aún están en desarrollo.

ÚLTIMA es profesional, porque va dirigida a un lector iniciado en el mundo del videojuego, aquellas personas con consolas realmente operativas. Un lector con conocimiento de causa que requiere un tratamiento de la información riguroso. Un lector que persigue suficientes elementos de juicio para amortizar la inversión que supone adquirir un juego.

ÚLTIMA es independiente, porque no quiere comprometerse con la oficialidad que impera en las revistas de videojuegos españolas, excesivamente vinculadas a las grandes compañías del sector. Esta redacción se debe a sus lectores y no a las empresas de distribución de software.

Los fondos coloristas de otras revistas desaparecen para dejar paso al negro sobre el blanco, a la importancia del argumento por encima de textos con tintes publicitarios que apenas diferencian calidades.

ÚLTIMA inicia, en este mes de marzo, una aventura apasionante a la que se han entregado, en cuerpo y alma, personas que aman el mundo del videojuego.

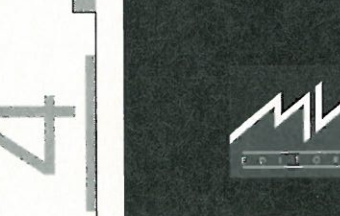


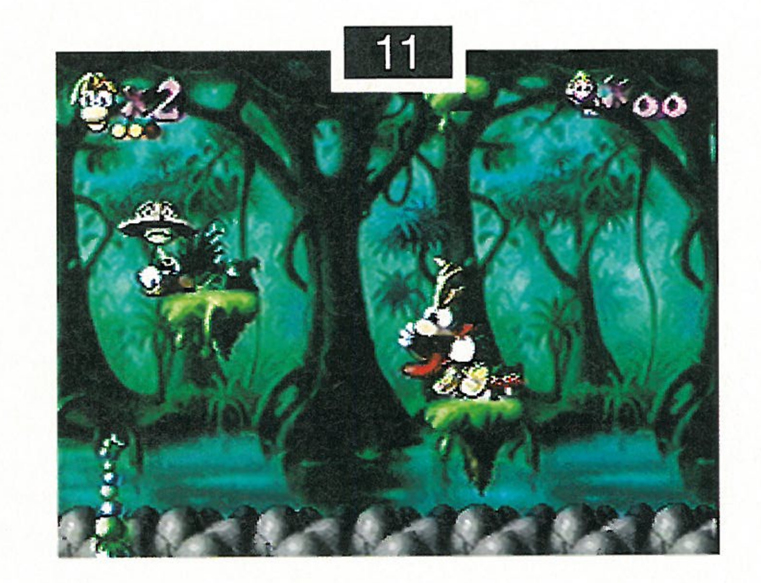
Presidente
José Antonio García Delgado
Director General
Alfredo Valiente
Director Editorial
David Amo
Director de Arte
Santiago Lorenzo
Subdirector
José Luis Sanz

Diseño y maquetación
Óscar López
Fernando Sendino
Producción
Asesoría técnica gráfica
Redacción y colaboradores
Javier s. Fernández
Carlos Ballester
Gonzalo Herrero

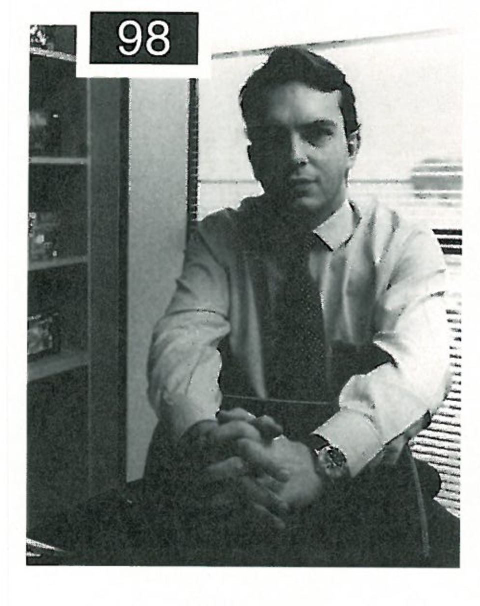
Publicidad
Usúe Aburto
Administración
José Antonio Santiago

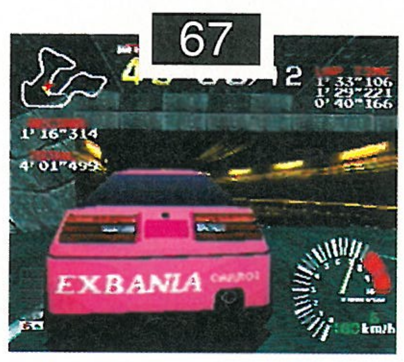
Edita MV Editores, S.L.
C/Torres Quevedo Nº 1
Parque Tecnológico de Madrid
28760 Tres Cantos
Madrid
Tfno (91) 803.21.42
Fotomecánica
Promograf
Impresión
Rotedic
Distribución
SGEL








98

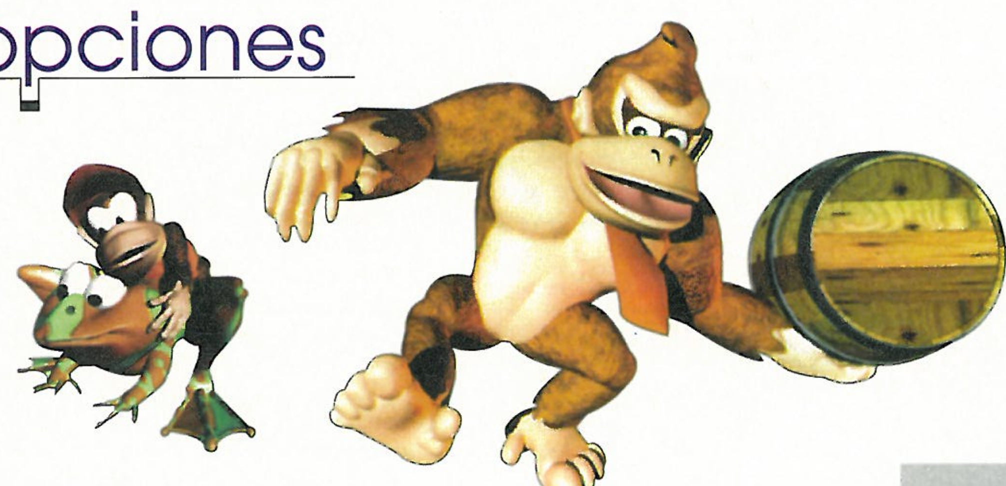


67



6

SUMARIO



Nintendo contra Samsung

Donkey Kong Country ha sido el lanzamiento estrella de Nintendo en estas últimas navidades. Las anécdotas sobre las medidas de seguridad que se tomaron para proteger el transporte de las versiones Beta, con camiones blindados circulando por las carreteras de los Estados Unidos, son pecata minuta en comparación con la demanda interpuesta por Nintendo of America contra la compañía koreana Samsung Electronics.

El motivo del litigio, cuya gravedad puede llegar a derrumbar uno de los dos imperios, es la fabricación por parte de la compañía koreana de componentes utilizados por uno de los dos mayores piratas que operan desde Hong Kong. Las sospechas de Nintendo se iniciaron al detectar copias ilegales de *Donkey Kong Country* en Estados Unidos. Además de este país, buena parte de Asia, Europa, Oriente Medio y Latinoamérica, se vieron infectados por una plaga de casi 400.000 copias que, provistas con los chips fabricados por Samsung, han supuesto elevadas pérdidas a Nintendo aún no cuantificadas.

El componente que presuntamente ha suministrado Samsung al pirata es un chip de memoria ROM (memoria de sólo lectura), que ha servido como soporte para el programa del juego.

La compañía koreana, por su parte, se desentiende por completo de las imputaciones de Nintendo, al considerar que no es responsable, una vez vendidos los ROMs, de los usos que los destinatarios hagan de él.

Nadie puede olvidar que Nintendo vendió cuatro millones de Donkey Kong Country durante los primeros 40 días de su puesta en mercado. El proceso sigue su curso.

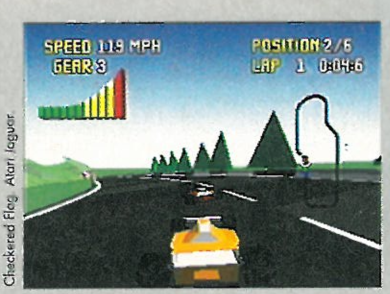
MAS CAPACIDAD PARA LOS CD-ROMs

Pioneer ha anunciado la aparición de un nuevo sistema que permite almacenar más información en un CD. Los actuales 650 Mb se ampliarán a seis gigabytes, es decir, diez veces más capacidad. Los compactos de audio tendrán diez horas de información, por los 80 minutos que contienen hoy. En principio, los nuevos lectores no estarán a la venta en tres años, y, como es lógico, Pioneer anuncia que serán capaces de leer los CD tradicionales.

PRÓXIMAMENTE...



Kasumi Ninja. Atari Jaguar.

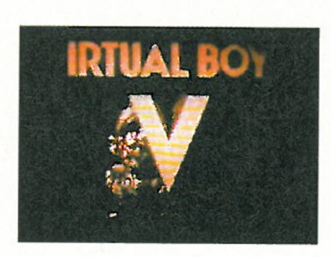


Checkered Flag. Atari Jaguar.

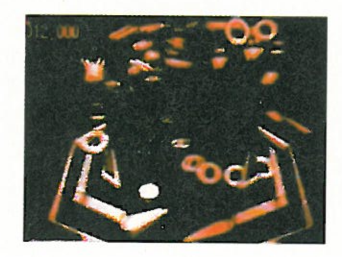


DOOM. Atari Jaguar.

Virtual Boy. La máquina de sensaciones







La política de alianzas de Nintendo ha fijado sus miras en Reflections Technologies, líder mundial en la creación de displays de cristal líquido. El producto nacido de esta relacción es Virtual Boy, una nueva consola que no se puede conectar a ningún televisor y que es, relativamente, portátil. En su interior, se esconde un procesador de 32 bits con tecnología RISC.

La máquina, básicamente, proporciona una enorme sensación de profundidad. Aunque se ha hablado mucho de que Virtual Boy es una consola de realidad virtual, lo cierto es que no es así. Es un soporte de juegos tridimensionales que proporciona experiencias exclusivas, ya que el jugador está completamente inmerso en la imagen y en el sonido. Entrar en Virtual Boy es una experiencia particular, única e intransferible.

La sensación de profundidad se obtiene por la unión de las dos percepciones diferentes que se obtienen al mirar un mismo objeto con cada uno de los ojos. De la unión en el cerebro de ambas percepciones se obtiene la tercera dimensión, la sensación de profundidad. Como ya se ha dicho, Virtual Boy no necesita conectarse a una pantalla de televisión. Todas las imágenes que proyecta están construidas sobre un fondo negro, mientras que los sprites están coloreados en gamas de rojo.

Las primeras noticias e imágenes que llegan son complejas de tamizar hasta tomar contacto con la consola, como ya sucediera hace seis años con el nacimiento de la Game Boy.

Virtual Boy es una máquina de sensaciones, con tecnología exclusiva Nintendo, que envuelve por completo al jugador. No hay referencias externas del mundo, sólo del videojuego.

Por la dificultad que entraña un soporte tan vanguardista como Virtual Boy, la compañía japonesa quiere realizar una política de distribución basada en la demostración inicial de la máquina en los mercados susceptibles de aceptarla. Los cartuchos que posee tienen un tamaño parecido a los de Game Boy y, hasta la fecha, se han desarrollado tres juegos: *Space Pinball*, *Mario Virtual Boy* y Teleroboxing. La intención de Nintendo es producir tres títulos por mes.

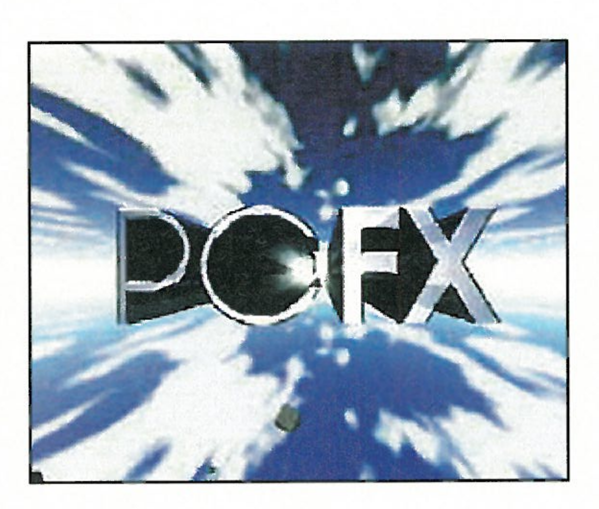
Es imposible mostrar imágenes reales en nuestras páginas, porque las únicas que existen son meras composiciones por ordenador, creadas para explicar el concepto de los juegos.

JAGUAR SE ESTRENA EN JAPÓN

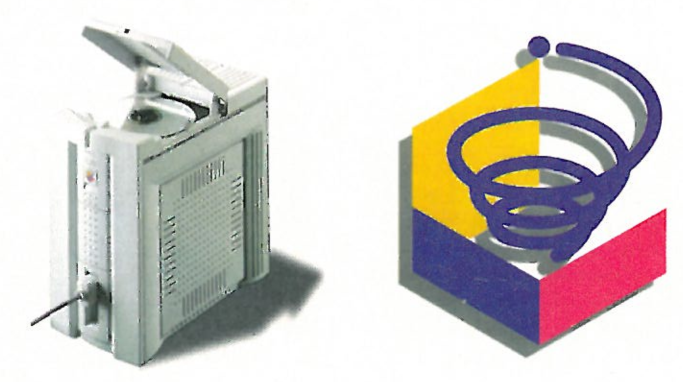
En la presentación oficial de la Atari Jaguar en Japón, diciembre de 1994, la compañía anunció que, tras un año en el mercado norteamericano, la consola ha alcanzado unas cifras de ventas superiores a las 100.000 unidades. *Iron Soldier II* será el primer juego que servirá para utilizar el casco de realidad virtual de Jaguar, que se compone de dos minipantallas de cristal líquido a color. La fecha prevista para su lanzamiento es diciembre del 95. Atari ha anunciado en repetidas ocasiones que ninguno de sus productos se comercializarán oficialmente en España.



PC-FX, Nec y Hudson unen sus fuerzas









El pasado 9 de diciembre tuvo lugar la presentación oficial de la Nec PC-FX en Japón. Con ella y el Pippin de Apple, se cierra, inicialmente, el círculo de nuevos proyectos que la última generación de consolas ha puesto en el mercado.

Aunque es de suponer que esta presentación no tendrá ningún tipo de repercusión en nuestras fronteras –tradicionalmente las consolas de Nec no han gozado del favor del público español–, en el país oriental es todo un acontecimiento, no en vano Nec, que ha desarrollado el nuevo *hardware* con la ayuda de Hudson Soft, orientará su política de distribución, casi exclusivamente, a ese mercado.

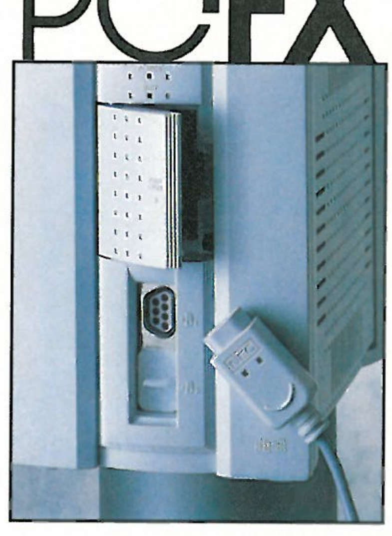
Los primeros títulos que verán la luz tendrán un marcado carácter de *anime* (películas de animación japonesas), captando así a un universo de usuarios que el resto de consolas han olvidado. Los elevados costes de ese tipo de pro-

ducciones han obligado a Hudson a crear un departamento especial para su realización.

Nec y Hudson no desestiman hacer uso de las tradicionales sagas que tanto éxito tuvieron en las consolas inferiores. *Bomberman* (alias *Dynablaster*) o *Bonk* tendrán sus lógicas versiones para el nuevo soporte. La PC-FX apostará por juegos que utilicen las nuevas técnicas de polígonos, como el próximo *FX Fighter*, pero con una salvedad. Ante la imposibilidad de introducir chips especiales, porque el formato CD lo impide, todos los movimientos y efectos gráficos serán grabados en el CD. Este sistema tiene un inconveniente: la velocidad de carga. Para subsanar la lentitud, se ha dotado a la consola de un lector de cuádruple velocidad.



PC-FX





Como ocurre con Jaguar, Saturn, PSX y 3DO, la ROM de la consola tiene grabada una intro con el logo de PC-FX.

Para el lanzamiento de la consola en Estados Unidos, Nec tiene la intención de realizar conversiones de los más afamados programas para PC (LucasArts, Sierra On Line, Dynamix o Electronic Arts), apostando por un público que no se ajusta al perseguido por PlayStation, 3DO, Jaguar o Saturn.

Aunque, por el momento, la PC-FX es un completo enigma, es, a priori, la consola que mayores prestaciones multimedia posee. Ya en su menú principal se pueden ver iconos de lectura Photo CD y CD+G de primera y segunda generación.

Su aspecto externo se asemeja mucho a la unidad central de un PC y posee dos puertos de expansión: uno en la parte frontal, en el que se pueden conectar tarjetas de juegos –muy parecidas a las que usa la Turbografx–, y otra en la parte posterior, que permite conectar la consola a la gama de ordenadores personales PC98, que Nec distribuye en Japón y mediante el cuál podremos mandar o recibir fax.

La Nec PC-FX se puede adquirir en España por encargo, poniéndose en contacto con cualquiera de los importadores paralelos que operan.



versión beta

Versión Beta acogerá en sus páginas aquellos juegos que estén en proceso de realización o los que, ya finalizados, no hayan visto la luz en ningún mercado del mundo. ÚLTIMA hará un seguimiento especial a los títulos inéditos que tengan las condiciones necesarias para triunfar.



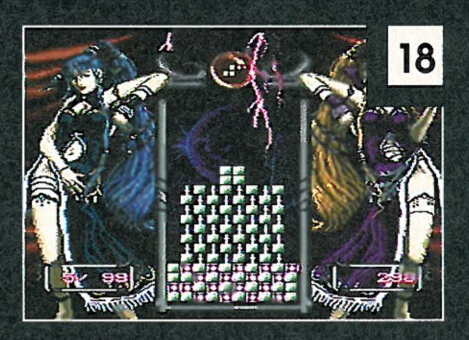
12



14



16



18

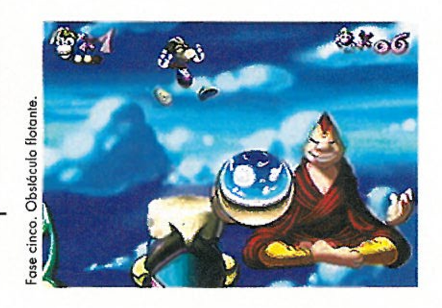
Rayman

por Javier S. Fernández



El aspecto gráfico ha sido cuidado hasta el más mínimo detalle. Tanto escenarios como sprites están realizados con gran sentido del humor.

La aventura europea de Atari merece, cuando menos, el calificativo de dudosa. España es un punto geográfico que desconocen o ignoran. Francia es el paraíso donde sus consolas gozan de un merecido prestigio y sus cifras de venta se disparan. La presencia de Atari en el país vecino se remonta a la aparición, en 1985, del ordenador Atari 520 ST, máquina que, a pesar de su indudable capacidad técnica, nunca llegó a cuajar del todo en nuestro país. Infogrames o Loriciel, empresas galas de programación, se implicaron directamente en el desarrollo de *software* para el Atari 520 ST. Desde entonces, el mercado francés ha sido tremendamente permeable a las producciones de Atari y ambos mantienen una relación amorosa fructífera. En esa relación se encuentra la única explicación del porqué la Jaguar tiene muchas posibilidades de funcionar allí, y muy reducidas de prosperar en la España olvidada, donde Atari ni siquiera tiene sede social desde que en 1992 cogieran las maletas y regresaran a casa.
La distribución de la máquina en nuestro país corre y correrá a cargo de los pequeños importadores, salvo intervención divina.



Fase cinco. Obstáculo flotante.



Primer nivel.



Mapa de la isla.

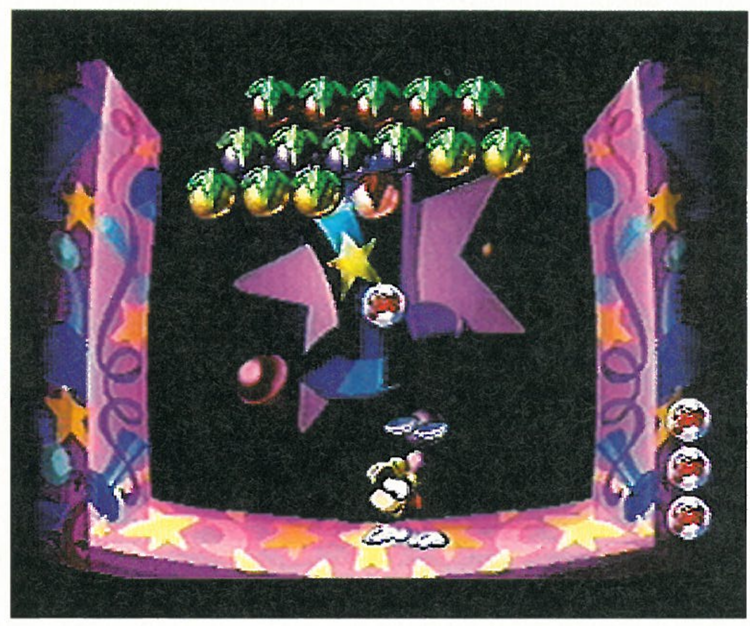
Nombre original : Rayman
Realización : 1.994-95
País : Francia
Compañía : Ubi Soft
Programación : Interno
Soporte/megas : Cartucho/?





Enemigo protegiendo a los rehenes.

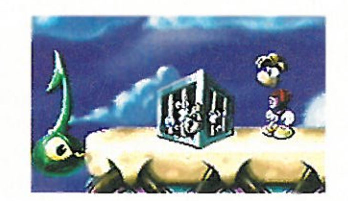
Bonus



Las fases de bonus son todo ingenio. Simulan un Arkanoid en el que Rayman, en postura acrobática, devuelve la pelota con los pies y, en los momentos complicados, se lanza en plancha.

Una de las principales virtudes del programa reside en la amplia variedad de movimientos que Rayman puede desarrollar.





Ubi Soft es una de las compañías de programación francesa con mayor prestigio. Más comprometida con los ordenadores personales, es responsable, entre otros títulos, del magnífico *Street Racer* para Súper Nintendo, así como de algunas adaptaciones de producciones JVC para Game Boy.

Actualmente, todos los esfuerzos de Ubi Soft están aplicados en la realización de *Rayman*, un programa que, según todos los indicios, se convertirá en uno de los juegos estelares del año para Jaguar. Este personaje con sabor a Plok o Dynamite Heady, correrá también en Sega Saturn, MD 32X y PlayStation, cuya versión está prácticamente finalizada por lo que su lanzamiento es inminente.



Rayman al rescate de sus amigos.

Las imágenes que ilustran este comentario pertenecen a una versión beta, y por lo tanto inacabada, hasta el punto de que no incluye siquiera presentaciones, menús, opciones, ni sonido alguno.

Pese a la carencia de todos estos datos, la altísima calidad del juego merecen un seguimiento especial porque huele a éxito. Los 16,7 millones de colores que la Jaguar puede generar parecen aplicados a los escenarios de un Rayman con una capacidad de movimientos ejemplar.







Estrategia y acción arcade comparten protagonismo. Konami utiliza por tercera vez el carisma de Goemon.

The Legend of Mystical Ninja 3

Konami posee un número elevado de licencias de *cartoons* para realizar videojuegos: Tortugas Ninja, Animaniacs, Tiny Toons o Batman, en su adaptación a la serie de la pequeña pantalla. Sin embargo, sus grandes éxitos está protagonizados por personajes de la casa, héroes y villanos de títulos como *Némesis*, *Salamander*, *Gradius*, *Castlevania* o el singular Parodius, una magnífica saga que, como su propio nombre indica, es una divertida parodia repleta de toques humorísticos, en las que se satirizan los grandes tópicos de muchos de los *Shoot,em ups* realizados anteriormente por Konami. Otro de los personajes de la factoría japonesa con carisma es Goemon, un luchador nacido en 1992 en las entrañas de *The Legend of Mystical Ninja*, un cartucho para Súper Nintendo con estructura de aventura, que no vio la luz en España de forma oficial hasta las navidades pasadas.

La segunda entrega de la saga apareció en 1993, con un planteamiento diferente: las dosis de estrategia dejaban paso a la acción hasta el punto de convertirse en un puro *arcade* de plataformas. La aceptación de Goemon fue tal, que Konami jugó con él en otros cartuchos como *Súper Parodius 2* –tardará un tiempo en llegar a España–, donde una de sus naves está inspirada en el personaje. El propio equipo de programación de la saga ha adoptado el nombre del héroe, firmando sus trabajos como Team Goemon Factory.

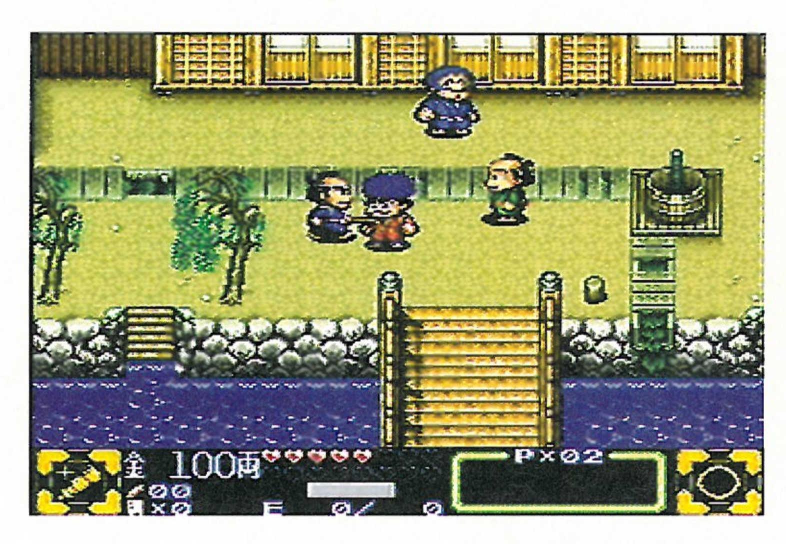
En *The Mystical Ninja III*, Konami ha programado un cartucho donde

por Carlos Ballester



El mapeado del juego está repleto de objetos que nos ayudarán en la aventura, como ya sucediera en el primer título de la saga.

Nombre original : Gambare Goemon 3
Realización : 1.994
País : Japón
Compañía : Konami
Programación : Team Goemon Factory
Soporte/megas : Cartucho / 16 Mb



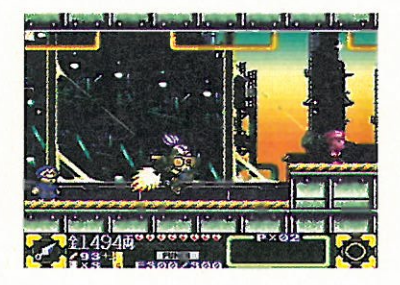
ESTRATEGIA



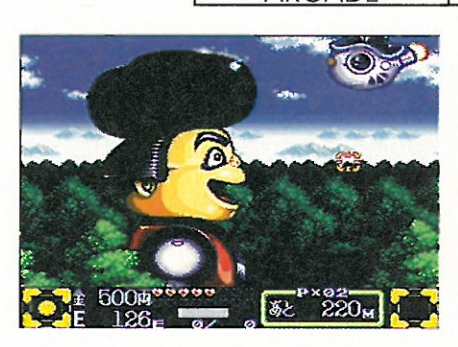
Si nadie lo remedia, los personajes que nos ayudan en la aventura jamás nos hablarán en castellano.

Uno de los momentos donde se apuesta por la acción. En esta fase, simplemente tenemos que disparar a un enemigo sencillo de abatir. Ingrediente arcade puro y duro.





ARCADE



Existen reminiscencias que recuerdan a The Mystical Ninja 2. El componente arcade, aunque no tan pronunciado, está presente en algunas fases del juego.





La perspectiva del cartucho es similar a la utilizada por The Legend of Zelda o Secret of Mana, aunque The Mystical Ninja III no se ajusta a la estructura de los juegos de rol.

aventura y *arcade* comparten papel de manera desigual, aunque vuelve a sus orígenes y se aproxima al primer título de la saga.

Los gráficos y el mapeado de algunas fases mantienen cierta similitud con clásicos del estilo de *Legend of Zelda* o *Secret of Mana*, aunque presenta demasiadas diferencias en el desarrollo del juego como para permitir su clasificación dentro del género de rol. Team Goemon Factory ha desarrollado la aventura ofreciéndonos la opción de jugar con los diferentes personajes que aparecen en el cartucho, algo importante si tenemos en cuenta sus particulares personalidades.

La barrera idiomática se convierte, una vez más, en el mayor problema para que podamos disfrutar la esencia de un juego brillante que, como sucediera como las dos primeras entregas de *Gambare Goemon* –nombre original de la saga–, habrá que buscar por las tiendas de importadores paralelos si no queremos envejecer hasta su llegada oficial.

Quien no hable inglés o japonés con soltura, deberá comprarse un buen diccionario.



Battle Heat

por Carlos Ballester

En el curriculum de Hudson Soft figuran programas para la práctica totalidad de los formatos. Entre ellos se encuentran nombres de sagas incombustibles como *Bomberman* y *Adventure Island*. La compañía japonesa, afincada en Sapporo, está llamada a convertirse en uno de los principales motores de la nueva máquina de NEC, la PC-FX, en cuyo desarrollo ha intervenido. La relación entre ambas compañías ha sido siempre estrecha, como lo demuestra el hecho de que la talludita mascota de Nec, Bonk –también conocida como BC Kid– protagoniza algunos juegos de Hudson.

Battle Heat es un CD de lucha que no se ajusta a los cánones que Capcom o Midway han establecido. Hudson ha realizado un espectacular *anime* japonés con escenas de una resolución que sólo una máquina de nueva generación puede soportar, sin perpetrarlas con los habituales saltos de imágenes que el Mega CD lucía. Contrariamente a lo que ocurre en Japón, donde este tipo de juegos cuentan con multitud de adeptos, en Europa no han llegado a cuajar, en parte porque los distribuidores



El botón justo en el instante preciso. Esta es la única forma de entender los combates de Hudson.

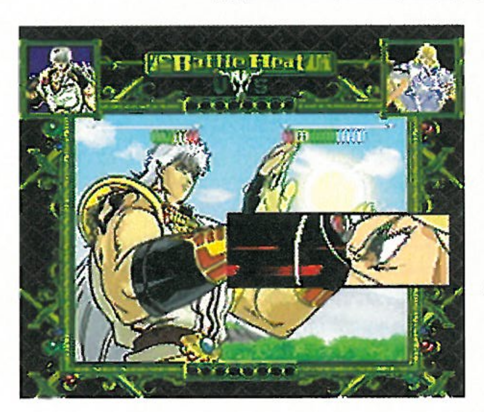


Nombre original : Battle Heat
Realización : 1.994
País : Japón
Compañía : Hudson Soft
Programación : Interno
Soporte/megas : CD Rom





Made in Japan



Aunque Europa tiende a rechazar los juegos como Battle Heat, lo cierto es que su éxito en Japón justifican la producción de Hudson Soft. Quizá sea una cuestión cultural, porque estos cartuchos sufren antipatía occidental



La calidad gráfica de Battle Heat nada tiene que ver con los juegos de corte similar que han llegado para Mega CD.

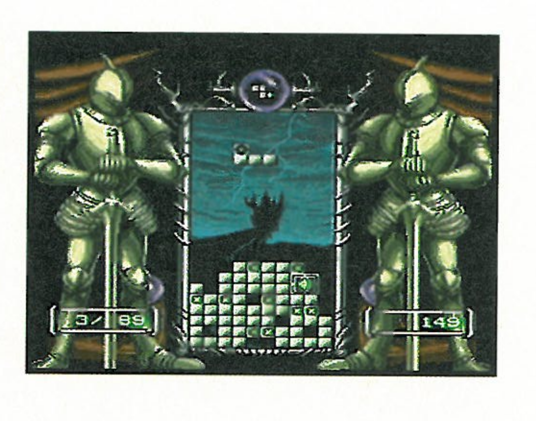
mantienen una apatía generalizada.

Los precedentes llegados con cuentagotas al mercado español no le han hecho un gran favor a este género, quizá porque el único soporte que los ha disfrutado ha sido el limitado Mega CD. *Time Gal* o *Dragon's Lair* perdían toda su justificación cuando los 64 agónicos colores del periférico de Sega tenían que simular tonalidades con absurdos entramados. Sólo el *Yu Yu Hakusho*, de Súper Nintendo, mostraba un desarrollo similar a *Battle Heat*, pero con menos y perores dibujos por las limitaciones lógicas de un cartucho.

Técnicamente, la realización de *Battle Heat* es perfecta, por su propio origen de producción netamente cinematográfica. Olvidar por un instante *Street Fighter II* e imaginar que en lugar de ser meros espectadores de un *anime* japonés –lease Dragon Ball Z o Los Caballeros del Zodiaco–, participáis directamente en los combates. Las animaciones de los luchadores se suceden exigiendo que el jugador ejecute una combinación con el *control pad*. El botón adecuado en el instante justo, esa es la única estrategia posible. Para muchos son juegos injugables, para los japoneses imprescindibles.

El baño de color y dinamismo que Hudson propone se quedan en una mera cuestión de forma y no de fondo. Gráficamente perfecto, *Battle Heat* carece de la vivacidad y la autonomía necesaria para realizar combates atractivos. Sin embrago, ha de ser juzgado dentro del género que le acoge y, ahí, es pasto de incondicionales. Sublime.

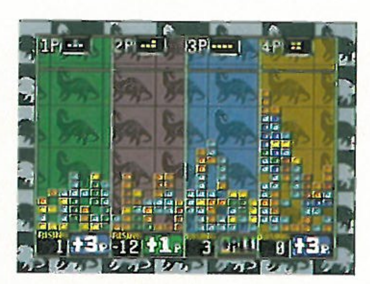
Super Tetris 3





Nintendo aprende de sus errores. Si las últimas versiones de Tetris mostraban una pobreza manifiesta, este cartucho recupera la esencia del clásico y suma recursos que justifican su compra.

FAMILY



Gracias a la opción Family y al multitab, se puede optar al modo cuatro jugadores. Es la innovación de SuperTetris 3.

Nombre original : Super Tetris 3
Realización : 1.994
País : Japón
Compañía : Nintendo
Programación : BPS
Soporte/megas : Cartucho / 8 Mb

por Carlos Ballester

Cuando **Alexey Pajitnov** decidió programar *Tetris* para su limitado Spectrum, hace ocho años, no podía imaginar las consecuencias de su invención. Cuando **Rockefeller** dijo que una idea valía un dólar y ponerla en práctica un millón, si sabía a lo que se refería. Y pronto **Pajitnov** descubrió la verdad del axioma. En 1987, la compañía británica MirrorSoft adquirió los derechos de *Tetris* y realizó versiones para Spectrum, Commodore y todos los formatos de 8 bits. Fue el comienzo de un inagotable negocio. Sólo los beneficios obtenidos por la licencia recreativa de Atari convirtieron a **Pajitnov** en un hombre rico, pero su riqueza se multiplicó cuando Nintendo llamó a su puerta. La compañía japonesa compró los derechos del programa a MirrorSoft y llegó a un acuerdo de exclusividad con el programador para que el *Tetris* sólo corriera en sus consolas. La firma del contrato provocó que jamás se comercializara una versión para Mega Drive que ya estaba desarrollada.

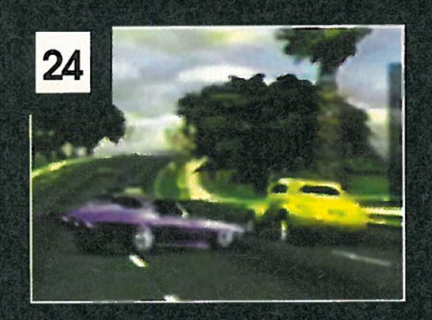
Nintendo amortizó su inversión y exprimió los derechos con versiones para todos sus formatos: *Tetris 2*, *Tetris + Bombliss*, *Tetris Flash*, *Tetris & Dr. Mario* y la adaptación más original: *Tetris Battle Gaiden*.

Desarrollado por Bullet Proof Software, *Super Tetris 3* se mantiene fiel al clásico, con innovaciones que rompen la peligrosa tendencia en la que estaba cayendo Nintendo con versiones sin atractivo alguno. La opción denominada *Family*, permite, gracias al multitab, competir a cuatro jugadores simultáneamente. Es lo más novedosos de un cartucho cuyo atractivo es respetar el pasado y aprender de él.

salón recreativo

SUMARIO

24

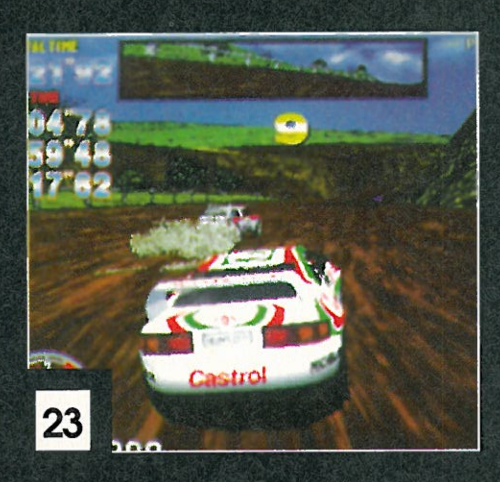


ÚLTIMA tratará las máquinas recreativas como una consola más, como el escaparate de los juegos que en el futuro se convertirán en títulos para las consolas de última generación. La situación del mercado español inicia la sección.

26

20





23



El mercado ESPAÑOL



Máquinas como las de la fotografía son difíciles de ver en nuestro país, por la enorme inversión que suponen. En Japón, las 'majors' sustentan el sector.

El sector de las máquinas recreativas está sufriendo una profunda evolución que ha provocado que las compañías más importantes de vídeojuegos reestructuren sus planteamientos.

Estamos asistiendo a un cambio en las exigencias de un público que demanda productos de mayor calidad. Las compañías técnicamente más dotadas, han optado por el desarrollo de máquinas que incorporan muebles específicos para ofrecer una simulación cada día más próxima a la realidad. Estas recreativas se conocen con el nombre de *dedicated machines*, y, hasta el momento, están logrando una gran aceptación entre el público, con títulos como *Ridge Racer*, *Daytona USA*, *Virtua Star Wars* o *Chase HQ*.

Otra de las soluciones que el sector presenta para satisfacer las exigencias de usuario, son las máquinas que fomentan la competitividad entre un número cada vez más elevado de jugadores. De esta forma, las versiones superiores de *Virtua Formula*, *Daytona USA* y *Ridge Racer 2* permiten *a ocho personas participar simultáneamente en la misma carrera*. Las empresas que no pueden competir en igualdad de condiciones están emigrando a los formatos domésticos.

Aunque las cifras que se barajan en el mercado recreativo español forman una larga lista de ceros, es un sector relativamente virgen. Se estima que, convenientemente desarrollado, podría mover unas cifras en torno a los 2.000 ó 3.000 millones de pesetas al año.

La primera lectura que se puede extraer de la evolución del sector, es la reducción drástica de la asistencia de usuarios a los salones recreativos de barrio que no pueden renovar sus viejos parques de máquinas. Las cifras hablan por si solas: en los últimos años, el 44 por ciento de éstos salones han desaparecido, pasando de los 4.800 en 1989 a los 2.700 que quedan en la actualidad.

Paralelamente a este fenómeno se está produciendo la proliferación de salones recreativos en las grandes superficies. Son centros en los que el público ya no acude de forma casual, como ocurría antaño, sino que lo hace con premeditación, buscando una



Daytona USA es una de las máquinas más rentables del último año.



Con la proliferación de grandes superficies que ofrecen multitud de servicios, los nuevos salones recreativos están obligando al cierre de los 'billares de barrio'.

oferta más para sus ratos de ocio. Evidentemente, estos grandes centros precisan una inversión económica muy fuerte, por lo que la selección del lugar apropiado, con la presencia de público adecuada, se convierte en un punto imprescindible.

Los grandes fabricantes de máquinas de entretenimiento acaparan en la actualidad una gran parte de la explotación de estos salones. Es el caso de Sega y Namco. De momento, y aunque en un principio esta posibilidad se limita única y exclusivamente a Japón, en los planes de las citadas compañías está el establecer, a corto plazo, centros en Europa. Esto producirá, de manera inevitable, una competencia aún mayor dentro del sector que redundará en el beneficio de la calidad de las máquinas.



Dossier técnico de Virtua Cop.

Perspectivas de futuro

Se pueden extraer varias conclusiones. En primer lugar una necesidad que no es exclusiva de este sector: la especialización. Las viejas placas de juegos que se utilizaban en muebles universales ya no tienen razón de ser, por lo que el mercado tiende a sustituirlas por las grandes y exclusivas 'máquinas dedicadas', con el fin de satisfacer a un público que demanda situaciones de simulación más reales. Este motivo convierte a los grandes salones recreativos, situados normalmente en grandes centros comerciales y en las vías más importantes de las principales capitales, en los únicos que, por volumen de negocio, podrán hacer frente al futuro con cierto optimismo.

En segundo lugar, el apoyo de las grandes multinacionales de los videojuegos a este sector hace que sus expectativas sean realmente halagüeñas.

Los grandes salones recreativos de nuestro país están haciendo grandes esfuerzos en la adquisición de las más modernas máquinas, a lo que el público, que inevitablemente tiene la última palabra, está respondiendo de forma satisfactoria.

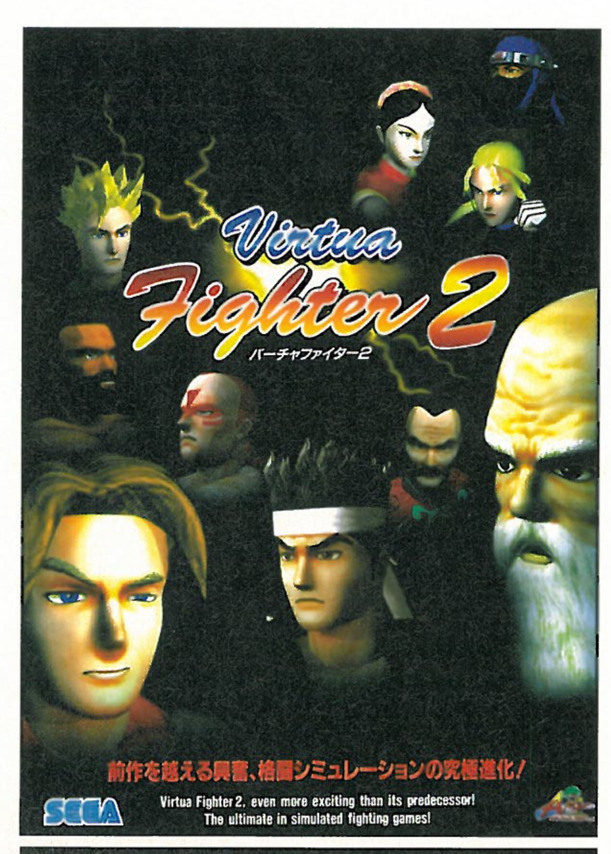
Por último, hay que reseñar que las



salas recreativas se han convertido en el mejor banco de pruebas para el sector del videojuego doméstico, especialmente tras la aparición de las consolas de última generación.

Consciente de este hecho, ÚLTIMA considera desde su nacimiento a las máquinas recreativas como un soporte más, y mantendrá puntualmente informados a los lectores de todo lo que sucede dentro del mercado nacional e internacional.

La búsqueda de la actualidad marcará el contenido editorial de una sección que tendrá sus miras puestas en Japón y Estados Unidos. PlayStation, Saturn, 3DO o Atari Jaguar han iniciado la carrera de las conversiones que mayor éxito han obtenido en los últimos años. Nadie puede olvidar que el proyecto Ultra 64 ha llegado ya a los salones recreativos.



Las grandes compañías como Sega, Namco, Taito o Konami son conscientes de los continuos cambios que deben introducir para que sus máquinas sigan siendo atrayentes y, sobre todo, rentables para una industria que en España está en crisis.

Eddie Morales, Manager de AmuseTEC.

Eddie Morales Rilo junto al Sr. Momiyama, Dir. Comercial & Markeing de Sega.

Eddie Morales Rilo es el Marketing Manager de AmuseTEC, una de las mayores empresas distribuidoras de máquinas recreativas en España.

- ULTIMA: ¿ Qué es y a qué se dedica ATEC?

- Eddie Morales: Atec es la abreviatura de dos palabras inglesas, Amusement y TEChnology, que viene a significar 'divertimento tecnológico'. Nuestra función es importar y distribuir máquinas recreativas del tipo *amusement-only*, es decir, máquinas que no son de premio.

Contamos con subdistribuciones a lo largo de distintas provincias españolas e incluso tratamos directamente con los operadores básicos, tanto de bares como de salas recreativos.

- ¿ Que compañías distribuye ATEC en la actualidad?

- Contamos con la distribución de las dos compañías más importantes del sector: Sega y Namco. También tenemos acuerdos puntuales, dependiendo del producto, con compañías como Taito, Capcom y Konami.

- ¿ Cuáles son las máquinas más taquilleras?

- *Out Runners* ha sido durante dos o tres años la favorita del público, y aún hoy mantiene unos altos niveles de aceptación. Pero actualmente las que se llevan la palma son *Suzuka 8 Hours*, de Namco, y *Daytona Twin*, de Sega.

- ¿ A cuanto puede ascender la recaudación de una de éstas máquinas en un solo día?

- Evidentemente, influyen muchas circunstancias, pero se puede estimar que una máquina como *Daytona Twins* recauda entre 15.000 y 20.000 pesetas. Algunas alcanzan las 30.000 pesetas en días festivos.

- ¿Con que perspectivas afronta ATEC el futuro?

Normalmente la demanda del público se amolda a las novedades que las compañías son capaces de ofrecer. Dos serán los aspectos que marcarán el futuro en el sector. Por un lado, y despues de la excelente racha de producciones que se han producido en los últimos tiempos, es de suponer un cierto estancamiento. En segundo lugar, hay que esperar a conocer la política de impuestos que adopte el gobierno hacia el sector.




Montaña: nivel experto.


Bosque: nivel intermedio.


Desierto: nivel principiante.

Sega utiliza, como en Virtua Racing y Daytona USA, tres circuitos con niveles de dificultad progresivos.



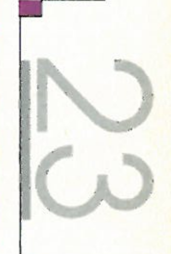


Sega Rally Championship 1995*, el nuevo *arcade* de conducción programado por AM2 Dept.#3, es fiel a las normas de la casa (*Virtua Racing* o *Daytona USA*), aunque apuesta claramente por el factor habilidad en detrimento de la simulación. Como sucedía en los dos títulos ya mencionados, el juego posee tres circuitos que representan otros tantos niveles de progresiva dificultad: el desierto (fácil), el bosque (intermedio) y la montaña (difícil). Al igual que en el Campeonato del Mundo de Rallies, la carrera se desarrolla por tramos cronometrados, en los que la consola hace las funciones de Luis Moya y nosotros las de Carlos Sainz. La máquina nos ofrece la información necesaria para superar las inclemencias del trazado. Su manejo es similar al de *Daytona USA*, aunque los derrapes en las curvas y el control del freno se antoja fundamental. La máquina ha sido fabricada en varios formatos. La más completa utiliza el mismo mueble que *Daytona USA*, al que se le ha incluido un sistema ya utilizado en otras *dedicated machines*: el Active Shock Generator. Mediante este sistema, todas las vibraciones del coche son transmitidos al asiento y volante, con lo que la sensación de conducir el Toyota Celica GT-4 WRC o el Lancia Delta Integrale '92 WRC, ambos a nuestra disposición, se aproxima a la realidad. Aunque el lanzamiento de la máquina estaba previsto para el mes de marzo, es previsible que su distribución sufra un retraso, debido a la expectación que levantó en el pasado ATEI Show de Londres, algo que suele ir acompañado de una congelación en la salida del producto para suscitar mayor interés y preparar al mercado.

Sega Rally Championship 1995



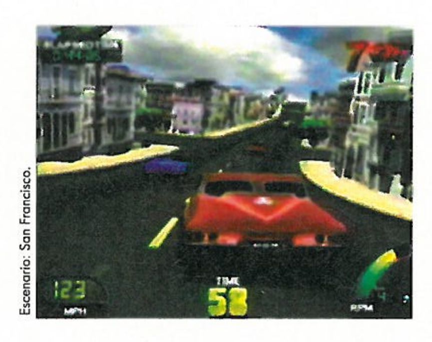




Cruis'n USA



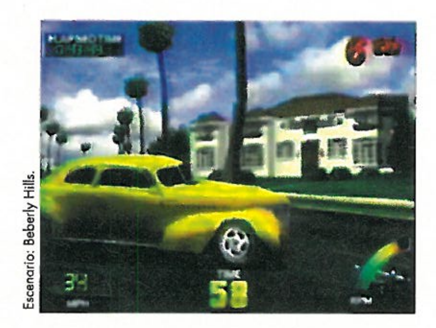
Es el primer fruto de la relación entre Nintendo y su proyecto Ultra 64 con la compañía norteamericana Midway. Lo único tangible para imaginar el futuro.


Escenario: San Francisco.


Escenario: Nueva York.

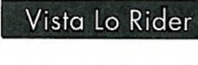
Ridge Racer, Daytona USA, Sega Rally, Virtua Racing* o el revolucionario *Virtua Fighter*. El futuro está ahí, en recrear lugares y situaciones que de verdad existen y ofrecernos la posibilidad de vivir en ellos. Esa es la esencia de la realidad virtual, entendida como simulación de la realidad y no con el significado que los mal informados le otorgan. Con ese afán nace *Cruis'n USA*, el primer hijo de la fructífera relación entre Nintendo y su proyecto Ultra 64 con Midway. La programación de unos y el soporte técnico de otros, es la simbiosis que genera productos tan sorprendentes como los dos títulos que están a punto de aparecer: *Killer Instinc* y *Mortal Kombat III*.

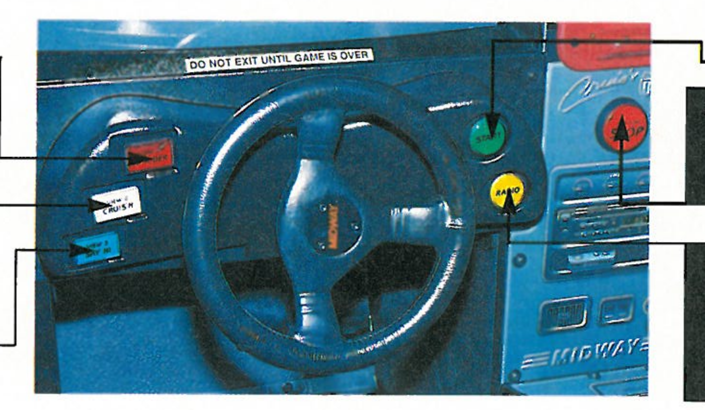
Cruis'n USA pertenece a un género ya explorado por la número uno del sector *arcade*, Sega. *Out Run*, *Rad Mobile* o el más reciente *Outrunners*, son hijos de la misma idea, pero realizados con las técnicas de aquellos tiempos donde el reescalado ofrecía posibilidades casi infinitas. A la hora de


Escenario: Beberly Hills.


Escenario: Redwood Forest.


Escenario: Death Valley.





Vista Lo Rider

Vista Cruis´n

Vista Sky Hi

Start

Stop Motion: interrumpe el movimiento de la máquina, que no el juego.

Es el botón de la radio interior. Podemos seleccionar ocho melodías del CD que contiene Cruin´s USA.





Un límite metálico bordea la dedicated machine. Si algo entra en contacto con él, parará el movimiento para evitar atropellos.

crear *Cruis'n USA*, Nintendo y Midway han apostado por un concepto que durante muchos años ha funcionado.

Pero volvamos al presente, donde los polígonos han jubilado a los *macrosprites*; donde las texturas y los cálculos matemáticos han cancelado la creatividad de los otrora geniales diseñadores gráficos; y donde *Cruis'n USA* es más rápido y espectacular. Su desarrollo, como ya hemos dicho, no ha variado. Pero el quid de la cuestión es, simplemente, la diversión que proporciona.

Lo cierto es que la máquina flojea por varias razones: la excesiva reiteración de argumentos, y la manejabilidad. Si bien es cierto que dicha reiteración rondaba incluso un clásico como *Virtua Racing*, el desarrollo del juego de Sega es dinámico y vertiginoso en cada uno de sus tres circuitos. *Cruis'n USA* no llega a ese límite de dinamismo, y tampoco trasmite la misma emoción.

Hay que añadir un punto relativamente negro: una partida dura al menos tres minutos sin esforzarnos demasiado, lo cual, aunque inaceptable para muchos, es una consolación para otros. Lo cierto es que se amortiza el precio de la *dedicated machine* de *Cruis'n USA*: 200 pesetas.

La presencia de Nintendo en el proyecto es palpable. Tanto en la pantalla de presentación –donde se anuncia la próxima aparición de la Ultra 64 y la versión de este juego–, como en el mueble, las referencias a la compañía japonesa son constantes.



Escenario: Death Valley.

Cruis'n USA es una máquina difícil de obviar una vez que entramos en un salón recreativo, pero posee fallos de cierta consideración. La ralentización en algunos momentos, ante la cantidad de objetos a manejar (Redwood Forest, fase de la secuoyas gigantes), abre ciertas interrogantes. Sin embrago, tiene la virtud económica de ofrecer un nivel de dificultad justo, y por tanto, asequible a los jugadores menos experimentados. U

Primal Rage

Time Warner Interactive, propietaria de Atari Corporation, ha dado claras muestras de inteligencia. Mientras los gigantes *Street Fighter II* y *Mortal Kombat* duermen a la espera de nuevas versiones, *Primal Rage* se ha metido de rondón por los salones para captar la atención de los incondicionales al género, que andaban un poco huérfanos. Luce las mismas virtudes de los clásicos, pero suprime a los luchadores convencionales para crear personajes con ingredientes utilizados por el famoso Godzilla cinematográfico de las producciones Toho: presencia de monstruos, ciudades derruidas por el ataque feroz de un animal y agrupaciones humanas que huyen o apoyan al presunto vencedor para asegurarse la supervivencia. Esto no quiere decir que esa ristra de bichos japoneses estén aquí metidos. Lo que sí hace *Primal Rage* es aprovecharse del tirón saúrico prefabricado por el señor **Spielberg**, teñirlo con el *look* Toho, e introducir elementos de *gore*, que se hacen menos sangrientos que en otros títulos, simplemente porque los luchadores no son humanos.

Aunque el carisma de los luchadores elegidos dejan bastante que desear, es cierto que su manejabilidad es realmente buena, y ya en la primera partida es fácil lograr algunas llaves, no especiales, para derrotar al contrario.



Ahora, hay un aspecto importante en todos los *beat'em up* que *Primal Rage* olvida con cierta facilidad: los movimientos intermedios. Estos movimientos son importantes porque hacen que entre una llave determinada y otra haya, como en el cine, una continuidad lógica, es decir, que no existan saltos entre fases de animación. Algunos de estos movimientos se pierden y el ejercicio de regreso de algunas llaves se hace brusco. Es un punto determinante que permite a un programa sobrepasar el umbral del notable y, desgraciadamente, *Primal*



Chags vs. Chags.



Talon vs. Chags.



Vértigo inicia su 'voodoo combo'.



Las maquetas de Primal Rage son artesanales. Los primeros esqueletos de papel dieron paso a los metálicos, estos al molde y, tras la cocción, al ejemplar plástico que fue pintado a mano. Luego, llegó el turno de los ordenadores.

Rage se queda en las puertas de esta apreciación.

En la presentación de la máquina en los salones, se echan en falta algunas mejoras que Atari conoce bien. Como ya hiciera hace casi diez años con su monumental *Gauntlet*, la inclusión de dos jugadores más en la juerga habría dotado de mayor interés al programa, desmarcándose claramente de las bases impuestas por los grandes del género. Por eso, la sensación general de *Primal Rage* es agridulce: es poco original, pero ha apostado por lo seguro, es decir, por imitar a *Street Fighter II* y *Mortal Kombat*. El género de lucha necesita un lavado de cara profundo que garantice nuevas ideas y conceptos.

Aunque el esfuerzo realizado por Time Warner merece elogios y *Primal Rage* ha obtenido buena aceptación en los salones, no existe la osadía de quien arriesga en un proyecto diferente.

En el proceso de realización de *Primal Rage* se utilizaron las mismas técnicas que durante décadas el cine ha hecho suyas (hasta la llegada de Parque Jurásico y sus Silicon Graphics): maquetas articuladas cuyos movimientos son grabados fotograma a fotograma.

Para la construcción de las maquetas se utilizaron esqueletos metálicos con articulaciones en las patas, brazos y tronco. Después, el esqueleto se coloca en un molde y es recubierto con un material plástico que se introduce en un horno para que se solidifique.

Cuando la base de la maqueta está 'cocinada', comienza el trabajo de los diseñadores gráficos para pintar a los dinosaurios, sin que, por el momento, aparezca la informática. Una vez finalizado el proceso de producción de las bestias, se coloca a los animales sobre un fondo de color, que después será sustituido por el *background* del escenario. Es el momento para el verdadero trabajo de los animadores que, paso a paso, fotograma a fotograma, deben crear la ilusión del movimiento.

Esta parte de la realización es especialmente conflictiva, porque cada una de las tomas debe poseer la misma iluminación, de lo contrario, los saltos de luz pueden dar al traste con el trabajo de una temporada. Estos fallos son los más fácilmente reconocibles.

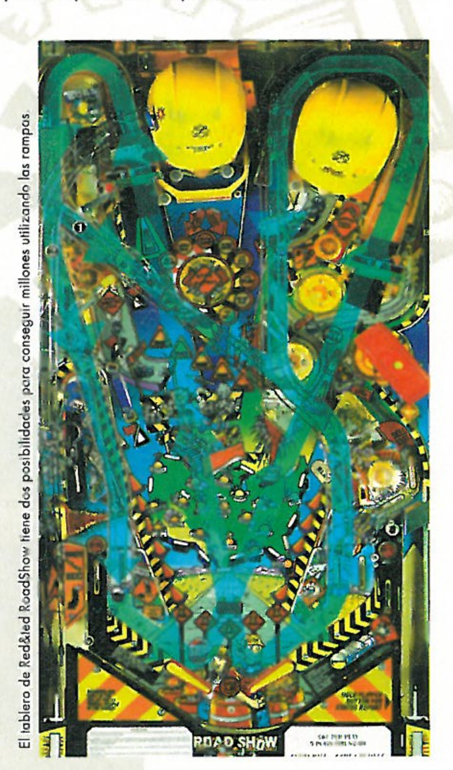
Posteriormente, las imágenes grabadas son digitalizadas y retocadas en aplicaciones de diseño de ordenador. Todo este material se unirá después al código de programa para dar vida al proyectos que, una vez grabado en chips EPROMS, se inserta en las recreativas para consumo de los amantes al género.

Williams

ROAD SHOW

Las máquinas pinball han vivido una segunda juventud que toca a su fin por la explotación indiscriminada de las innovaciones que, hace menos de tres años, incorporaron: espectaculares rampas y una pantalla bicolor que nos mantenía informados acerca de los logros obtenidos. Entre toda la mediocridad reinante, Williams ha lanzado al mercado un nuevo pinball: *RoadShow*. Todos los motivos que aparecen, así como los dibujos, hacen referencia a la labor de construir carreteras. El tablero no es muy extenso, pero ofrece numerosas combinaciones para conseguir millones. La máquina incorpora un sistema que trasmite vibraciones al jugador cada vez que la bola golpea la cabeza de Ted, el zapador que hace explotar las barrenas.


Cabezas de Red & Ted.



El tablero de Red&Ted RoadShow tiene dos posibilidades para conseguir millones utilizando las rampas.

recaudaciones

Japan

Video Conversion

1 - Samurai Shodown.
2 - Virtua Fighter.
3 - King of Fighters ´94.
4 - Bubble Symphony.
5 - V Goal Soccer.

Dedicated Video

1 - Sports Fishing.
2 - Virtua Cop.
3 - Point Blank.
4 - Ridge Racer DX.
5 - Daytona Twin.

Pinball

1 - Star Trek.
2 - World Challenge Soccer.
3 - Royal Rumble.
4 - Demolition Man.
5 - The Addams Family.

United States

Video Conversion

1 - Lethal Enforcers 2
2 - Street Hoop
3 - Virtua Fighter
4 - King of Fighters´94
5 - Raiden DX

Dedicated Video

1 - Daytona USA
2 - Cruis´n USA
3 - T-Mek
4 - Ridge Racer
5 - Revolution X

Pinball

1 - Freddy Krueger
2 - The Addams Family
3 - Star Trek
4 - World Cup Soccer
5 - Guns´n Roses

febrero 1995

Inglaterra

Video Conversion

1 - Raiden II
2 - Taito Cup Finals
3 - Samurai Shodown II
4 - Alien Vs. Predator
5 - Great 1000 Mile Rally

Dedicated Video

1 - Daytona Twin
2 - Ridge Racer DX
3 - Daytona DX
4 - Cruis´n USA
5 - Lethal Enforcers 2

Pinball

1 - Freddy Krueger
2 - World Cup Soccer
3 - Maverick
4 - Star Trek
5 - Guns´n Roses

España

Video Conversion

1 - Revolution X
2 - Virtua Fighter 2
3 - Primal Rage
4 - Virtua Cop
5 - Virtua Fighter

Dedicated Video

1 - Daytona USA Twin
2 - Virtua Cop DX
3 - Cruis´n USA
4 - Ridge Racer 2
5 - Desert Tank

Pinball

1 - Road Show
2 - The Addams Family
3 - Demolition Man
4 - Guns´n Roses
5 - The Flintstones

Calendario 1995 FERIAS

Febrero 22-23
AOU Show, Makuhari Messe, Chiba, Tokyo, Japan. Contacto: Mr. K. Kirtani: 81-3-3253-5671. Fax: 3253-5688.

Febrero 24-26
Welcome´95, Estambul, Turquía. Para más información: Knights Management Services: 44-323-44-2747. Fax: 84-0014.

Marzo 6-9
International Leisure Expo, World Trade Centre, Dubai, Arabia Saudí. Contacto: 44-905-613256. Fax: 724768.

Marzo 7-8
AmEX trade Show, Green Isle Hotel, Dublín, Irlanda. Contacto: MD Associates 353-45-21190. Fax: 21438.

Marzo 10-12
Svet zabavy, Praga, República Checa. Contacto: King s.r.o. 42-2-249-11681. Fax: 249-14249.

Marzo 15-1
Asia Pacific Family Entertainment Centers Conference, Pan Pacific Hotel, Singapur. Contacto AIC 65-222-8550. Fax: 226-3264.

Marzo 16-19
ENADA Primavera, Rimini Trade Fair Centre, Italia. Contacto: Knights Management Services 44-323-44-2747. Fax: 84-0014.

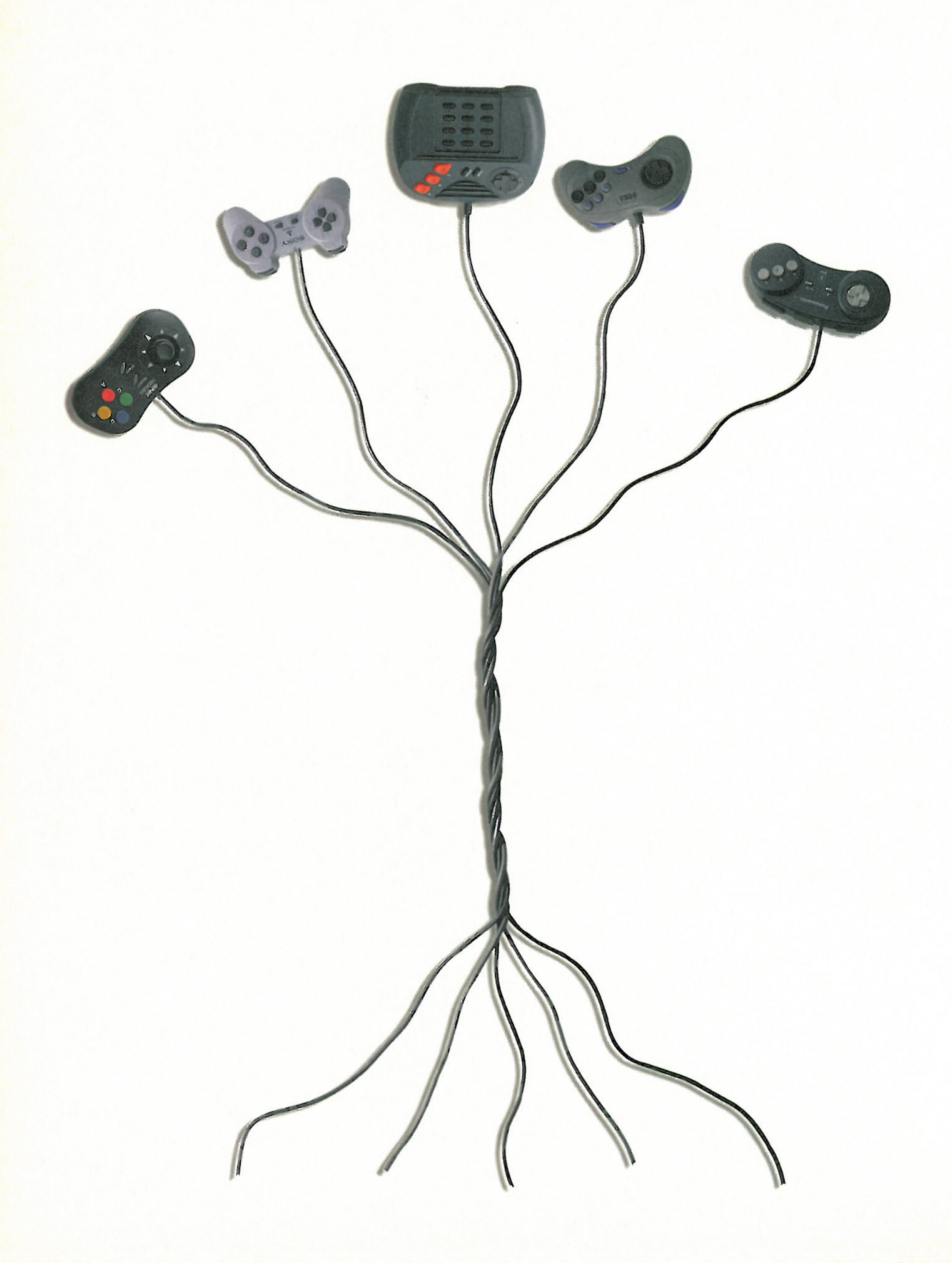
Marzo 23-25
ACME´95, Reno/Sparks Convention Center, Reno, Nevada. Contacto: William T. Glascow 708-333-9292.

Marzo 31-Abril 2
Polish Amusement Exhibition, Warsaw Sports Centre, Polonia. Contacto: Eugeniusz Wiecha 42-3-153-9510. Fax: 258-8467.

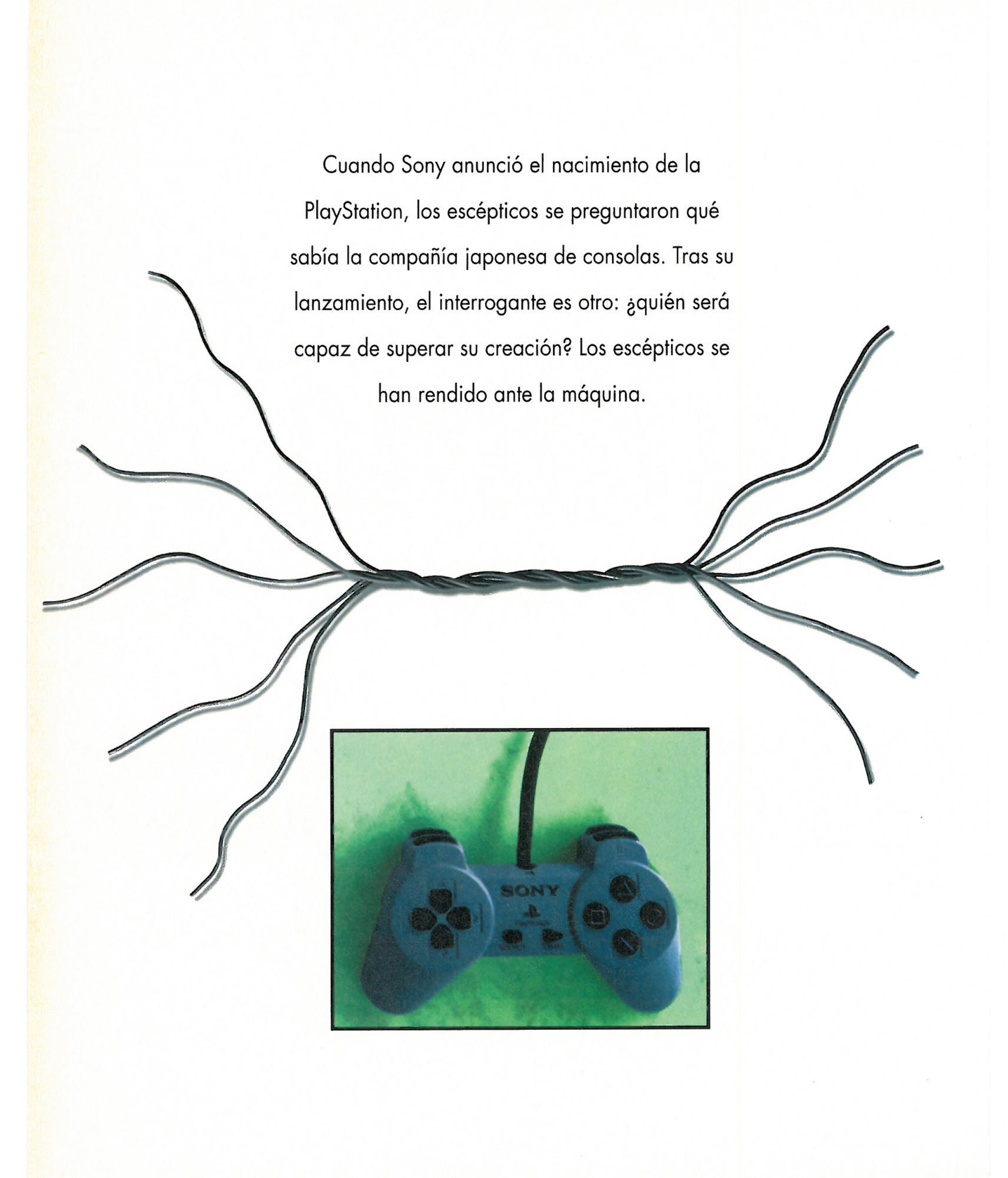
Abril 20-22
NAMA Western Convention and Trade Show, Reno/Sparks Convention Centre, Reno, Nevada. Contacto: NAMA 312-346-0370.

Abril 27-29
Hunia Show´95, Olah Gabor Sports Hall, Debrecen, Hungria. Contacto: Reka Makray 36-52-348613. Fax: 347562.

Mayo 10-12
FER´95, Pabellón de Cristal, Madrid, España. Contacto: 91-416-1466. Fax: 415-0095.

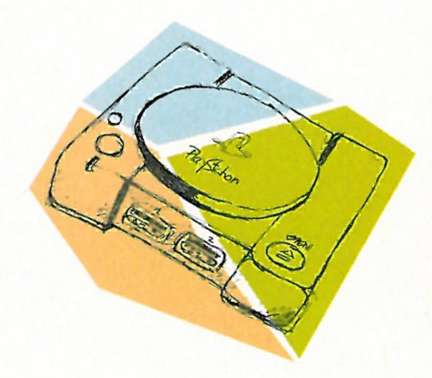


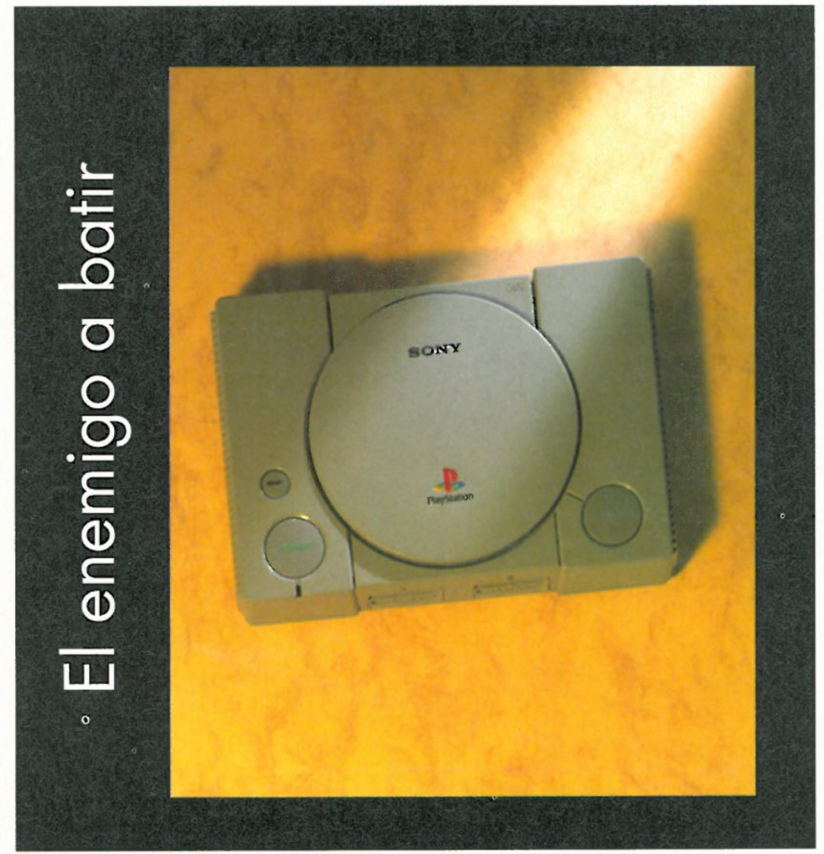
última generación


Cuando Sony anunció el nacimiento de la PlayStation, los escépticos se preguntaron qué sabía la compañía japonesa de consolas. Tras su lanzamiento, el interrogante es otro: ¿quién será capaz de superar su creación? Los escépticos se han rendido ante la máquina.
SONY



Sony PlayStation





El enemigo a batir

Ya no hay indiferencia en los pasillos de Sega y Nintendo. La Sony PlayStation se ha ganado el respeto de sus competidores.

Durante muchos meses, los gigantes Sega y Nintendo mostraron indiferencia ante el anuncio por parte de Sony del desarrollo de una nueva consola de 32 bits, bautizada con el nombre de PlayStation. Esa indiferencia, filtrada a través de los medios de prensa especializados del sector, era ficticia. Nadie en su sano juicio –y Sega y Nintendo lo tienen–, puede subestimar a una compañía de la magnitud de la japonesa. El escepticismo ante la nueva máquina de Sony atendía a dos razones fundamentales: el desconocimiento de un sector que le maltrató cuando rechazó sin paleativos su primer proyecto lúdico, el MSX; y el fracaso de otros estándares de Sony que no fueron apoyados por grandes compañías, quizá por el temor a su potencial.

Sony es una de las empresas con mayor presencia en el mercado Japones y, por extensión, el mundial. Conocida internacionalmente por su producción, de aparatos domésticos, son los creadores de magníficos estándares a los que el mercado ha tratado, en algunos casos, con demasiada dureza. Un ejemplo claro lo encontramos en su sistema de vídeo BETA, un formato de vídeo compacto que se vió superado por el VHS, infinitamente inferior en calidad de imágen y con unas dimensiones exageradas, por el apoyo interesado del sector al estándar de JVC.

Han sido muchas las ocasiones en las que el mercado japonés ha tentado al gigante Sony para adentrarse en el sector lúdico-informático, al que, excepto con su serie Hit-Bit (MSX), nunca ha hecho excesivo caso. Ahora, con la llegada de PlayStation, Sony ha puesto fin a su pereza y ha asestado un duro golpe a Sega y Nintendo que, por mucho que quieran dar síntomas de indiferencia, saben que la nueva máquina posee una potencia difícil de superar.

MSX: el fracaso

Sony prefiere crear un nuevo estándar a potenciar uno ya existente. Cuando en la década de los 80 lanzó al mercado –junto a Toshiba, Sharp, Panasonic y Philips– el sistema MSX, creó una máquina que funcionaba como ordenador personal y, a su vez, como consola de videojuegos.

Sony no quiso dejar nada a la siempre traicionera improvisación y se rodeó, incluso, de compañías del prestigio de Konami, que se



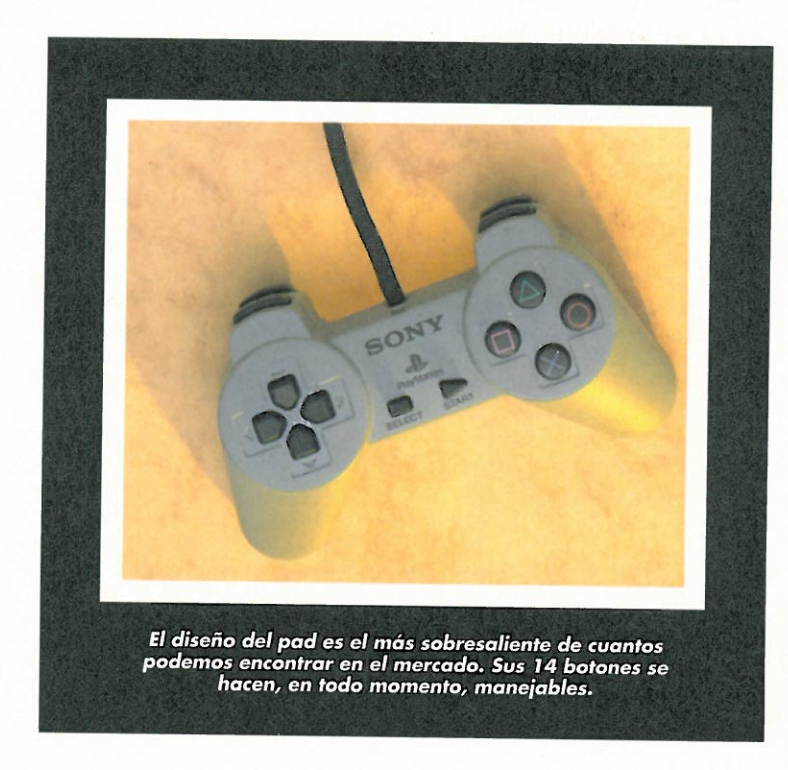
La PlayStation presenta unas reducidas dimensiones. Sony ha anunciado nuevas versiones de su consola. La primera de ellas está anunciada para antes del año 2.000.

convertiría, poco tiempo después, en su mayor aliada para desarrollar buenos títulos para el nuevo soporte.

La máquina era tecnológicamente vanguardista para los tiempos que corrían. El MSX incorporaba los más importantes avances en el campo informático, contando con 128K de memoria (256K en la versión MSX 2), una importante paleta de colores y unas magníficas cualidades para la realización de sonidos y músicas. Todo ello aderezado con un potentísimo BASIC desarrollado por la compañía norteamericana Microsoft. Un sistema, en pocas palabras, que se había diseñado a conciencia y en el que Sony tenía puestas fuertes esperanzas. Por desgracia, el soporte no fue bien recibido en Japón. Aunque las publicaciones especializadas alabaron sus características técnicas y se aventuraron a predecirle un futuro esperanzador, lo cierto es que el mercado no rerspondió de la forma deseada. La apatía de los usuarios del Viejo Continente terminó por convertir al MSX en un fracaso que no pudo competir en la carrera iniciada por Commodore 64 y Spectrum, máquinas con gula que coparon el mercado de ordenadores personales y las máquinas de juegos.

PlayStation: el reto

El fracaso del MSX provocó que los directivos de importantes compañías de desarrollo de *software* dudaran a priori de la viabilidad del sistema Playstation. Efectivamente, las críticas hacia la poca experiencia de Sony en el mundo de los videojuegos llegaron, incluso, a que se cuestionase la adquisición en 1993 por parte del gigante japonés de la compañía de programación Psygnosys, por la friolera de seis mil millones de pesetas. Una auténtica barbaridad para muchos si tenemos en



El diseño del pad es el más sobresaliente de cuantos podemos encontrar en el mercado. Sus 14 botones se hacen, en todo momento, manejables.





La Sony PlayStation es la única consola que posee tres salidas distintas de vídeo (S-VHS, A/V estándar de PSX y vídeo compuesto), además de los puertos de comunicación que, entre otras cosas, permiten intercomunicar ocho consolas entre sí.

cuenta el volumen de negocio que una productora como Psygnosys movía por aquel entonces.

Pero todas las dudas y críticas se disiparon en el mismo instante en el que Sony presentó en sociedad la máquina en enero de 1994. La carrera de un Tyranosaurio genialmente definido por medio de polígonos renderizados en una de las demos ofrecidas por Sony, dibujó un gesto de sorpresa en todos los asistentes al acto, y produjo un sudor frio en las frentes de sus más directos rivales que entendieron que la PlayStation era una cosola con posibilidades infinitas.

Un par de demos y un Tyranosaurio que se movía en tiempo real bastaron a Sony para convencer a las productoras de *software*, cuyas críticas se convirtieron en elogios que tildaron a la PlayStation del sistema perfecto. Estas eran las palabras de **Pete Stone,** máximo responsable de Konami UK, tras la presentación: **«Sony nos ha mostrado una demo a la mitad de su velocidad real. Estamos enormemente impresionados con la capacidad de procesamiento de la máquina y con las potentes rutinas que se han incluido en su *hardware***».

> El proyecto PlayStation fue, al principio, una consola compatible Súper Nintendo con unidad de CD.

Nintendo vs. Sony

Lo que hoy puede transformarse en una de las más crueles competencias, fue hace apenas dos años una provechosa amistad que pudo haber dado grandes frutos. En 1988 se unieron el hambre con las ganas de comer o, lo que es lo mismo, la necesidad de Nintendo por desarrollar un CD-ROM para su Súper Nintendo, con las ansias de Sony por hacerse con un hueco en el mercado de los videojuegos. El objetivo común era claro: desarrollar una unidad de CD con tecnología CD-ROM/XA, un estándar capaz de presentar, en tiempo real, vídeo, audio y datos (o programa), sin la ayuda de un *hardware* externo. Sony comenzó a desarrollar, al margen de Nintendo pero con el permiso de ésta, un soporte doméstico compatible con Súper Famicom (la Súper Nintendo japonesa) que incluía la unidad de CD-ROM, proyecto que recibió el nombre de PlayStation.

La ruptura llegó poco tiempo después cuando, un mes antes de la celebración del CES de Chicago de 1992, Nintendo, a espaldas de Sony, firmó un contrato con Philips por el cual la compañía de Eindhoven se comprometía a desarrollar la nueva unidad de CD-ROM para Súper Famicom, una unidad que, además, iba a ser compatible con el sistema CD-I de Philips. Increíble, pero cierto.

Se escribió mucho acerca de la 'traición' de Nintendo, que muchos quisieron ver como una represalia por parte de la compañía que jamás aceptó de buen grado pagar derechos de programación a Sony por el chip de



sonido que había diseñado, años antes, para la Súper Famicom.

Sony se quedó completamente sóla en un proyecto que ha sufrido una pronunciada metamorfosis entre lo que en su día se diseñó y lo que hoy, afortunadamente, tenemos entre manos. El antiguo proyecto jamás llegó a ver la luz, aunque existen 200 unidades en posesión de Sony que servirán, con toda seguridad, para engrosar las estanterías de los coleccionistas del sector.



El poder de la PSX

Para calibrar las características técnicas de la PlayStation en su justa medida, hay que rebatir algunas críticas enérgicas vertidas por compañías productoras de *software* que nos sorprenden enormemente: la lentitud del CD. El lector de Sony es una unidad de CD de doble velocidad capaz de transferir 300 Kb por segundo y que, en un principio, parece cumplir con las necesidades requeridas (otros sistemas como Neo Geo CD, incorporan CD's de simple velocidad).

El lector CD utilizado por Sony es de doble velocidad.

El corazón de la PlayStation es el R3000A, un procesador de 32 bits con tecnología RISC, a una frecuencia de 33 megahertzios, capaz de procesar 30 millones de instrucciones por segundo. Está apoyado por un procesador gráfico capaz de calcular 360.000 polígonos por segundo (otra cosa muy distinta es presentarlos en pantalla), además de su extraordinario manejo de *scaling* y rotaciones sobre todos y cada uno de los 4.000 sprites que es capaz de manejar. La memoria RAM principal es 2 megabytes, con un mega adicional para la memoria de vídeo. Aparte, existe un *buffer* de CD de 256K y una ROM de 512K,



La norma de los pad recuerdan lejanamente a los de Súper Nintendo. En su parte superior, se encuentran las entradas de Memory Cards. Un invento ya utilizado en Neo Geo con el que los usuarios podrán grabar todas sus partidas.



Los CDs de PlayStation, para diferenciarse de sus competidores, tienen un tinte negro en la cara donde va grabada la información. Esto no limita su uso en lectores de audio para escuchar las músicas de los juegos. Es, simplemente, una decisión estética.

además de las 512K disponibles para el ADPCM, un magnífico chip de audio de 16 bits, con 24 canales capaz de generar frecuencias de hasta 44 Khz.

Gráficamente, la PlayStation soporta el color real en dos resoluciones distintas, una de 256x224 pixels y otra de 640x480 pixels. Por último posee compatibilidad en Full Motion Video con los estandares JPEG y MPEG. Un *hardware*, en definitiva, capaz de recrear con total fidelidad cualquier tipo de juego.

El futuro

Uno de los periféricos más sobresalientes de la PlayStation viene en el propio *pack* en venta. Es, por supuesto, el *control-pad*, una maravilla que se adapta perfectamente a nuestras manos y que posee un total de 14 pulsadores, activables en todo momento sin forzar la posición de nuestros dedos. Existen tres nuevos *control-pad* creados por Namco, Ascii y Sunsoft. También se ha diseñado un ratón y un adaptador para interconectar hasta ocho PlayStation entre sí, además de un cable RGB.

> 250 compañías tienen apalabrada su colaboración con la nueva consola.

Por lo que se refiere al *software*, nos encontramos con 250 compañías con licencia para desarrollar juegos para este sistema, con Namco a la cabeza que ha sido, sin duda, la empresa que más incondicionalmente ha apoyado el proyecto PlayStation. Konami tienen en su cartera un total de 12 títulos para la máquina. El primero de ellos, Parodius, ya está en el mercado. Son, además, 700 las estaciones de trabajo distribuidas por el mundo, lo que asegura una futura frecuencia de lanzamientos importante.

Tanto Namco como Konami están emocionadas con la posibilidad de utilizar el chip de Sony incluido en la PlayStation para desarrollar *software* destinado a las salas recreativas, como comentó en su día **Pete Stone**, responsable de Konami UK: **«actualmente estamos desarrollando juegos para *coin-op* utilizando la placa de Sony».** Una buena muestra, en definitiva, de lo que esta máquina es capaz de generar.

Una consola que es capaz de vender 100.000 unidades en su primer día en las tiendas (3 de noviembre en Japón), y que produce importantes colas de ávidos usuarios, debe ser un fenómeno social en toda regla. Mucha gente piensa que Sony no tiene nada que hacer en un mundo como el de los videojuegos, quizá porque esa es la imagen que han querido transmitir sus más grandes competidores, especialmente Sega y Nintendo. Los precedentes así lo indican y es posible que tengan razón, aunque teniendo en cuenta la facilidad de Sony para distribuir sus productos, parece imposible que la empresa nipona no se haga con un importante hueco en el mercado. Si ocurriese lo contrario, la injusticia que sufriría este nuevo soporte sería mucho mayor que la experimentada por su genial sistema Beta, privando a los usuarios de una máquina que, hoy por hoy, y hasta que



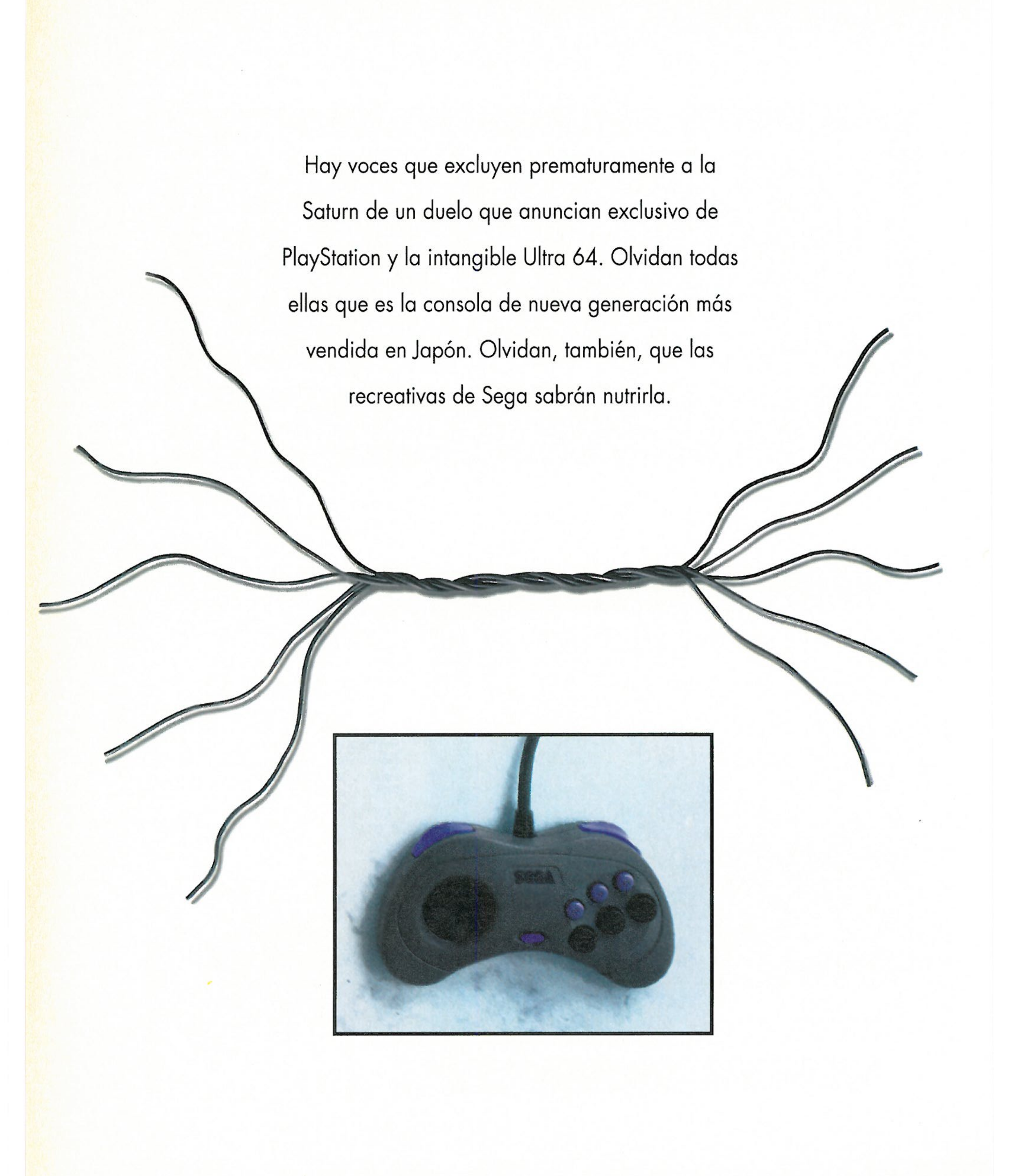
Hemos seleccionado este plano del pad para que veáis el enorme parecido de diseño que existe con el de Súper Nintendo, con cuatro botones (a los que se han cambiado las letras A,B, X e Y por figuras geométricas), y un control direccionador dispuesto como si se tratara de cuatro pulsadores distintos. Los botones L y R, que también existen, se han visto duplicados para albergar más funciones.



podamos conocer las posibilidades de la Ultra 64, no tiene ningún tipo de competencia a nivel técnico. Sega y Nintendo tienen muy complicadas las cosas. La PlayStation aparecerá oficialmente a principios de otoño en Europa, aunque su irrupción en el mercado español presenta, cómo no, serias dudas. Los importadores paralelos son, hasta la fecha, los únicos que hacen posible el sueño PlayStation, aunque es un sueño muy caro. Las 120.000 pesetas que cuesta aproximadamente la consola en nuestro país, no bajará demasiado mientras Sony no se decida a venir.






Hay voces que excluyen prematuramente a la Saturn de un duelo que anuncian exclusivo de PlayStation y la intangible Ultra 64. Olvidan todas ellas que es la consola de nueva generación más vendida en Japón. Olvidan, también, que las recreativas de Sega sabrán nutrirla.
SEGA



Sega Saturn





La estrategia manda

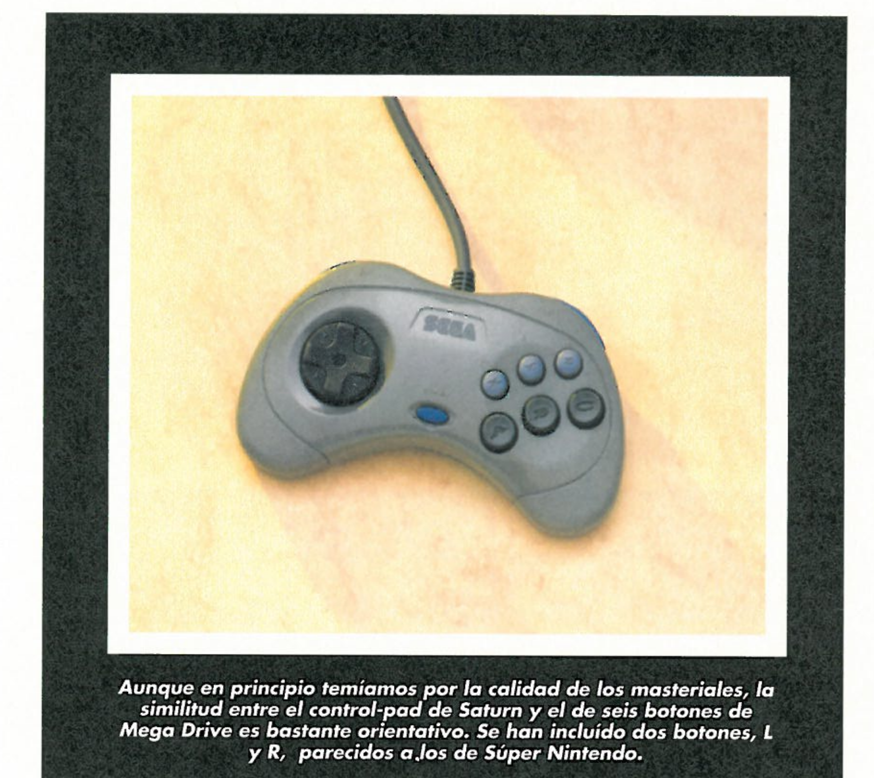
Sega es una de las compañías más prolijas del videojuego, política que le ha reportado, además de grandes beneficios, alabanzas y críticas de la prensa especializada y usuarios.

Especializada en desarrollar máquinas para los salones recreativos, Sega nació en los Estados Unidos a finales de los años 60. Sus primeros pasos estuvieron encaminados a la creación de pinballs, billares y *coin-ops*, máquinas que le abrieron un importante hueco en el balbuceante mercado y que suscitó el interés del capital japonés que absorbió la empresa a mediados de los años 70. Títulos como *Space Harrier* y *Out Run*, juego que quedará en la historia como el clásico del *scaling* más brillante, fueron la punta de un iceberg de dimensiones cada vez mayores. Sega unió su nombre a la palabra revolución. No existía máquina que no innovase, el mundo del videojuego se rendía ante las nuevas técnicas de la compañía japonesa que copaba el ranking mundial del sector con títulos tan legendarios como *Galaxy Force I y II, Afterburner, G-Loc* o *Enduro Racer*. Sega es líder del sector recreativo desde entonces, y su liderato se perpetúa con juegos como los que componen en la actualidad la saga *Virtua* o el genial *Daytona*. Creadora de la técnica de *scaling*, la compañía japonesa es la que mejor resultado ha obtenido con el *texture mapping*.

Su primera apuesta en forma de consola doméstica se remonta a1983. La SG-1000 nació para combatir el éxito de la NES, de Nintendo, aunque el resultado supuso un fuerte fracaso. La Master System I y II abrieron el camino de los 8 bits y su aceptación en Europa nada tuvo que ver con la cosechada por la SG-1000. La Game Gear se convirtió en la portátil de Sega, que la dotó de color como fuerte apuesta competitiva para diferenciarla de la que es, sin duda, su mayor competidora, la Game Boy de Nintendo. La competencia a Game Gear llegó también de la mano de Atari Lynx y Turbo Express, de Nec.

El mayor acierto de la compañía japonesa se llama Mega Drive, aparecida oficialmente en el mercado en 1990. Su inteligencia para adelantarse al resto de compañías en la puesta en mercado de una consola

> Sega siempre ha sido fiel a su filosofía de golpear primero en el mercado para después, con tranquilidad, poner el remiendo adecuado.



Aunque en principio temíamos por la calidad de los masteriales, la similitud entre el control-pad de Saturn y el de seis botones de Mega Drive es bastante orientativo. Se han incluído dos botones, L y R, parecidos a los de Súper Nintendo.

de 16 bits hizo que el parque de Mega Drive instaladas en el mundo se convirtiera en una máquina de fabricar dinero. La clarividencia de la compañía dotó a la consola de unas capacidades de expansión que hicieron de ella una gallina de los huevos de oro. Primero fue el Mega CD, un periférico avanzado con la tecnología óptica de un CD que prometía grandes cosas y que se quedó en elemento de una transición que dejó desamparados a sus compradores. Más tarde, en 1994, nació el MD 32X, un periférico sobre el que se virtieron muchas críticas y que se ha quedado en una brizna que el viento de la Saturn barre en todos los rincones del mundo.

Política de Sega

La anticipación en el lanzamiento de nuevas consolas ha sido siempre uno de los pilares en la política de Sega, que adoptó como suya la voz popular que afirma que quién golpea primero, golpea dos veces. Sucedió con Mega Drive, anterior en el tiempo a su gran competidora, Súper Nintendo, y ha vuelto ha suceder con la Saturn. Quizá por esa obsesiva intención de adelantarse al mercado, Sega se queda en algunos casos a mitad de camino. Aunque ya se han encontrado algunas limitaciones en su nueva consola de 32 bits, en lo que respecta a la utilización del *texture mapping* y el número de polígonos que puede presentar en pantalla, lo cierto es que las cifras de venta de la Saturn en Japón parecen darle de nuevo la razón a Sega. La compañía japonesa ha sido lo suficientemente inteligente para apoyar su lanzamineto con el título que tiene enamorados a los japoneses: Virtua Fighter. La magnífica versión realizada por el grupo de programación AM2 padres de la versión recreativa, ha conseguido que se hayan vendido, hasta la fecha el



Saturn deja entrever en su diseño un aspecto que puede ser, en un futuro, determinante. La posible utilización de cartuchos abre una puerta a la esperanza de sus posibilidades, con la inclusión de chips especiales.



Sega mantiene sus constantes en cuanto a extensiones se refiere. La salida de A/V es estándar (es la misma que la incluída en la Mega Drive II y MD 32X), y además tiene un puerto de comunicación. Dentro de un pequeño departamento cerrado, la Saturn alberga la pila que alimenta la hora y mantiene la configuración determinada por el usuario.

triple de Saturn que de PlayStation. Sin embargo, son muchas las voces que han destacado las carencias de la máquina, y que atiende, entre otras razones, a que en su interior no se encuentra la placa original de las *coin-op* de Sega, compuestas por un procesador NEC V60 apoyado con cuatro DSPs, chips aceleradores de la velocidad de proceso. Para evitar este contratiempo, se ha creado el ST-V (también conocido como Titán), una placa con la que se pueden crear copias casi perfectas de las *coin-op* de Sega y cuya única diferencia con la Saturn se encuentra en el modo de almacenamiento de los datos (RAM en la primera, y CD en la segunda).

> Muchos han criticado a Sega que no haya incluido su tecnología recreativa en el interior de la Saturn.

La Saturn por dentro

La Saturn cuenta con unas características técnicas ciertamente soprendentes, que alcanzan todo su esplendor en entornos 2D, lejos de lo que mucha gente pueda pensar. Los dos procesadores SH-2 de Hitachi de 32 bits (por supuesto, tecnología RISC) son capaces de procesar 50 millones de instrucciones por segundo, con una frecuencia de 28 megahertzios. Ellos son el verdadero corazón del sistema, encargándose de distribuir el trabajo entre los procesadores de sonido y gráficos. Estos últimos, los VDP1 y VDP2 son capaces de manejar 160.000 polígonos por segundo, con todo tipo de efectos, incluido el *texture mapping*, además de los consabidos efectos de rotación y *scaling* sobre *sprites*, a los que tan aficionada es la compañía nipona y que ya se ha puesto en práctica, sin demasiado éxito, en un título como *Gale Racer*.

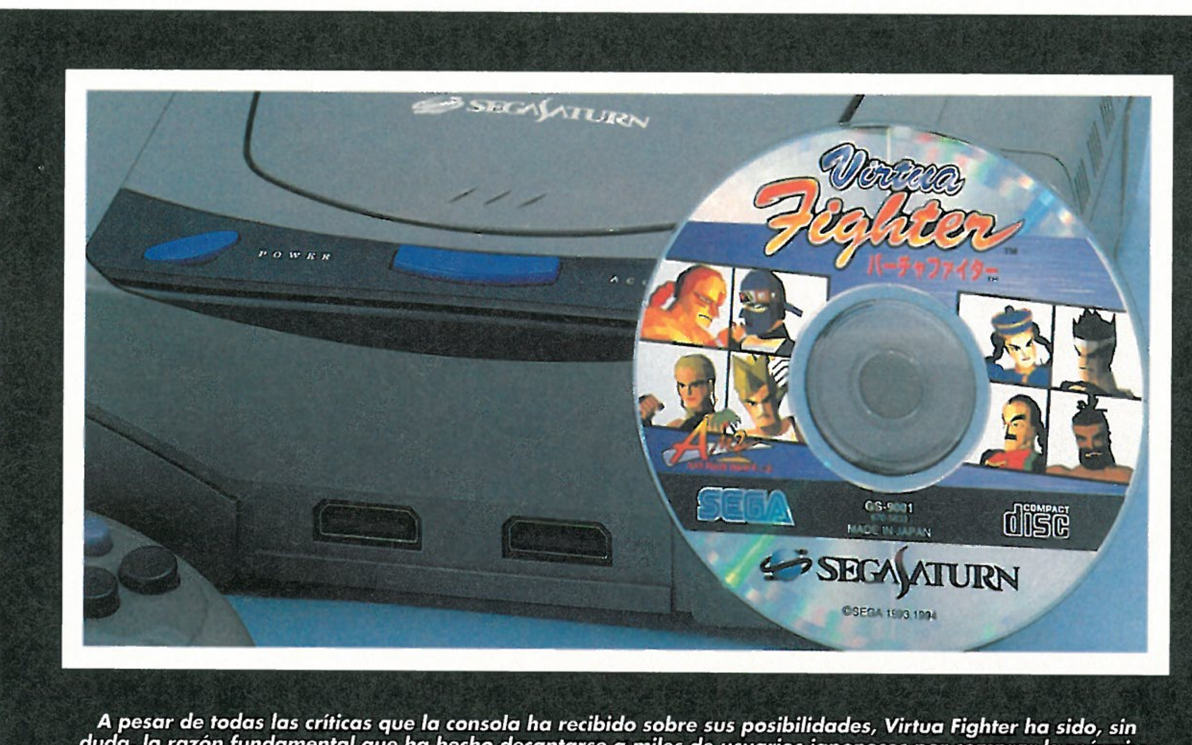
La tecnología RISC no es más que un nuevo planteamiento en el desarrollo de procesadores que consiste en reducir notablemente el repertorio de instrucciones del chip, evitando incluir otras más complicadas cuyo funcionamiento se puede emular con la combinación de instrucciones básicas. Con esto se consigue que la máquina alcance velocidades de proceso mucho mayores, aunque por contra, el tamaño del programa crezca de una manera considerable. De cualquier forma, Intel ha puesto entre la espada y la pared al resto de compañías, desarrollando procesadores como el 486 capaces de alcanzar un rendimiento similar utilizando planteamientos convencionales.

De vuelta a lo que nos ocupa, hay que decir que la resolución en pantalla de la Saturn es de 640x224 ó 352x224 pixels, pudiendo tomar cada uno de estos uno de los 32.768 colores disponibles de una paleta, eso sí, de



16,4 millones. En este aspecto, desgraciadamente, encontramos uno de los defectos de ésta máquina, que reduce el número de colores disponibles en pantalla cuando el resto de compañías han dotado a sus productos del color real.

A lo que no se le puede poner ningún pero es al chip de sonido, un Yamaha FH1 con 32 canales y una frecuencia de sampleo de 44Khz, apoyado por un 68EC000 de 16 bits a 11.3 megahertzios. El sistema cuenta, además, con 12 megabits de memoria de video, 2 megabytes de memoria principal, 4 megabits de RAM para uso de los procesadores de sonido, un *buffer* de CD de 4 megabits y una potente ROM, también de 4 megabits, en la que se incluyen, como nota anecdótica, textos en varios idiomas,



A pesar de todas las críticas que la consola ha recibido sobre sus posibilidades, Virtua Fighter ha sido, sin duda, la razón fundamental que ha hecho decantarse a miles de usuarios japoneses por comprar la máquina de Sega antes que la de Sony. La máquina recreativa tiene gran parte de culpa.



La tradicional polivalencia del pad de Mega Drive (compatible con los ordenadores Amiga de Commodore) se rompe con la nueva, y exclusiva, norma que la Saturn incorpora.

incluido el castellano. Por último, comentar que la unidad de CD es de doble velocidad o, lo que es lo mismo, capaz de transferir 300 Kb de información por segundo.

A pesar de las licenciatarias que han prometido su apoyo a la consola, Sega tiene por sí misma volumen para abastecer de títulos a la Saturn.

Futuro garantizado

Todo usuario de Sega quiere ver en sus consolas domésticas los títulos que la compañía nipona exhibe en los salones recreatvos. Máquinas como *Daytona*, *Virtua Fighters II*, *Virtua Cop* o Sega Rally son algunos de los títulos que los futuros usuarios de Saturn desean poseer.

El proyecto existe, aunque son muchas las razones que justifican el escepticismo, porque versionar con garantías los cuatro títulos mencionados, en los que el uso del *texture mapping* va más allá de las posibilidades de esta nueva máquina, se nos antoja complejo. En manos de Sega está el demostrar que nuestros planteamientos son equivocados.

En cuanto a *Daytona*, el primer título de la lista, no tenemos más remedio que aceptar la pérdida de calidad con respecto al original si atendemos a las imágenes en vídeo que poseemos.



Como último intento por recuperar la credibilidad ante el público, Sega ha retrasado el lanzamiento de *Daytona*, en parte por la increíble adaptación que Sony ha realizado de *Ridge Racer* para su PlayStation.

Uno de los temas que más importa al futuro usuario de Saturn es el cuidado que la compañía va a prestar al sistema en un futuro a corto y medio plazo, después de haber dejado desvalidos a los poseedores de Mega CD y MD 32X por la escasez de *software* que presentan.

Para tranquilizar a todos, se puede afirmar con rotundidad que Sega pretende que Saturn se convierta en lo que la Mega Drive ha sido durante todos estos años: un sistema dinámico y vivo con capacidades de expansión bien alimentado por juegos de calidad. A los conocidos cartuchos de *back-up* de Saturn hay que sumar periféricos tan curiosos como un teclado alfanumérico, el omnipresente ratón, un nuevo *control-pad* por infrarrojos, un conector para seis jugadores y un largo etcétera de innovaciones que se comenzarán a distribuir en breve. Así pues, no parece que el abastecimiento de productos para Saturn vaya a correr peligro alguno en un futuro inmediato.

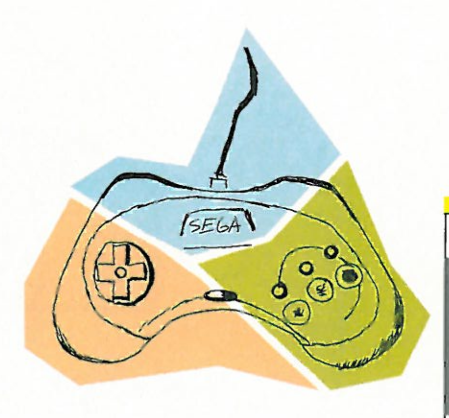
Por otro lado, nos encontramos con las famosas licenciatarias, las compañías que tienen que dar vida al nuevo soporte con nuevos títulos. Pese a que la lucha ha sido encarnizada, Sega se ha llevado el gato al agua proporcionando licencias a las compañías más carismáticas del panorama internacional, aunque bien es cierto que solamente con la producción interna, se podría mantener con suficiente tranquilidad el mercado de *software* para Saturn.

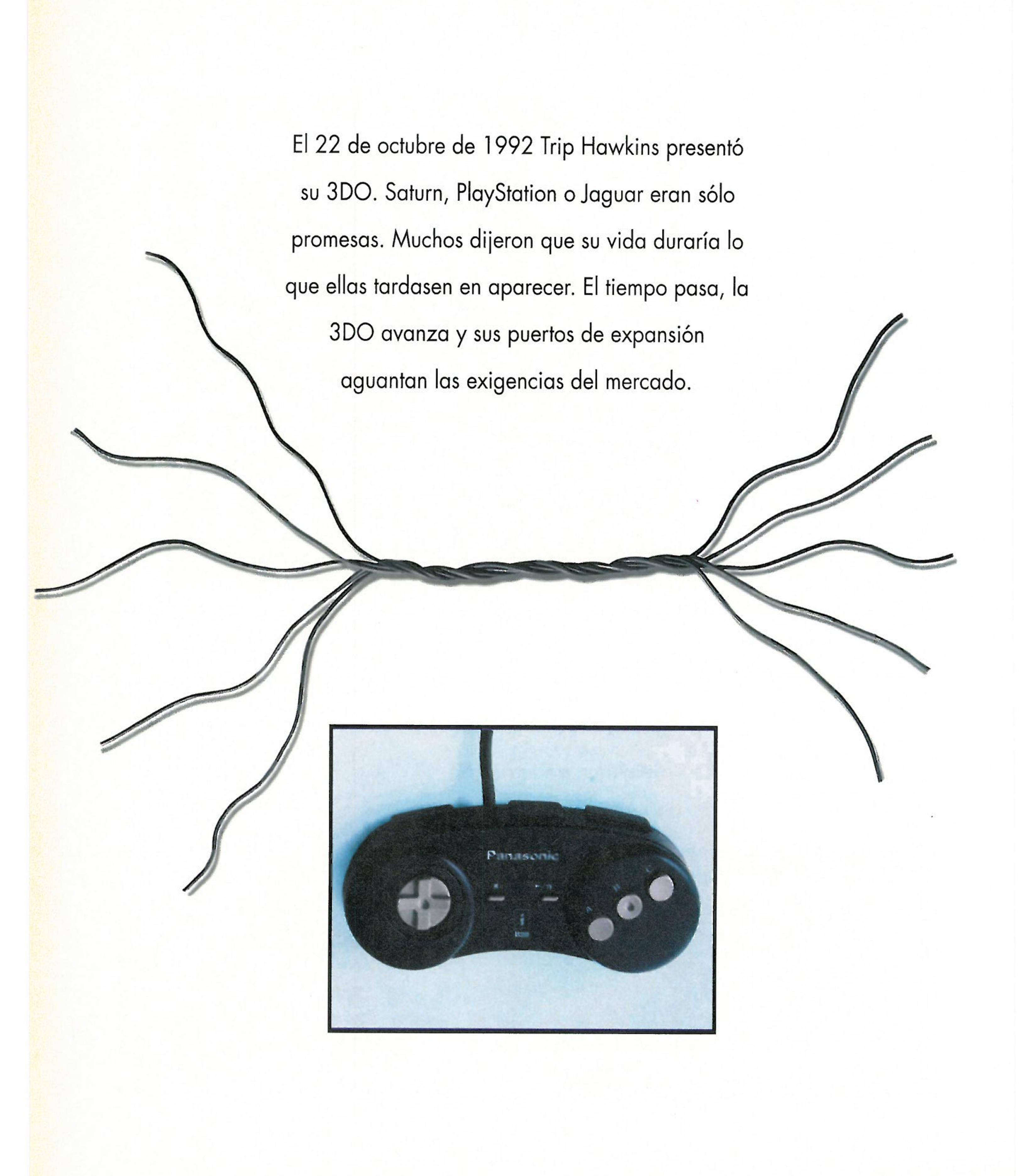


El lector CD es de doble velocidad, lo cual quiere decir que es capaz de transferir 300 Kb por segundo. A pesar de que es una potencia respetable (no olvidemos que ya existen lectores de cuádruple velocidad), el formato óptico sigue siendo muy lento.

La Saturn posee algunas carencias para liderar el mercado de las consolas de última generación.



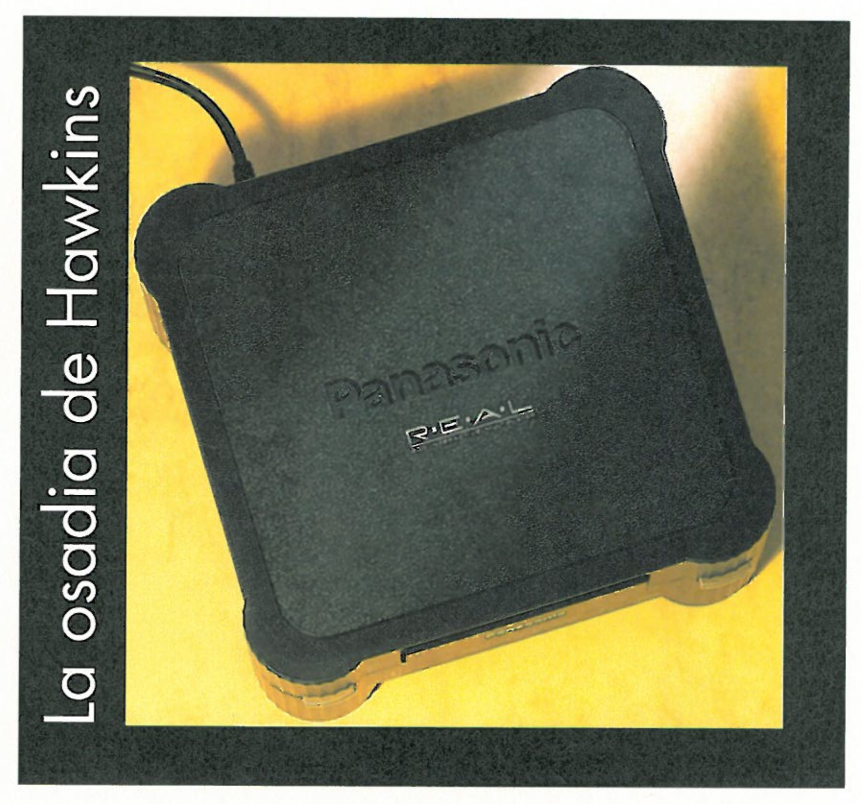


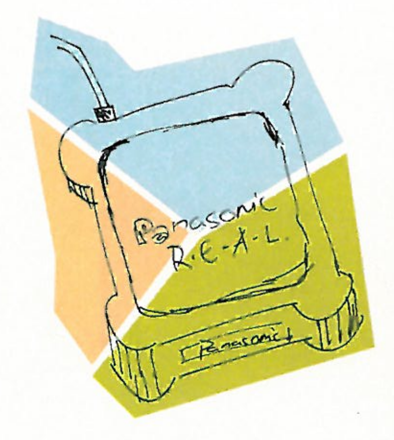

El 22 de octubre de 1992 Trip Hawkins presentó su 3DO. Saturn, PlayStation o Jaguar eran sólo promesas. Muchos dijeron que su vida duraría lo que ellas tardasen en aparecer. El tiempo pasa, la 3DO avanza y sus puertos de expansión aguantan las exigencias del mercado.
Panasonic



Panasonic REAL 3DO

La osadia de Hawkins





Cuando el 22 de Octubre de 1993, **Trip Hawkins**, presidente de 3DO Company, presentó en sociedad su nueva creación, apenas se conocían detalles de la Sega Saturn, la PlayStation, la Atari Jaguar, la PC-FX o la Ultra 64. Eran promesas, pero sólo la 3DO existía, sólo ella funcionaba.
Hawkins se adelantó un año al resto de las compañías. Sabía que el mercado de los videojuegos domésticos debía cambiar y las máquinas de 16 bits estaban condenadas. Era consciente de que su clarividencia era un arma de doble filo: él abriría un nuevo mercado, pero otros lo ocuparían con nuevos sistemas que podían dejar anticuada su 3DO.
Asumió el riesgo y convirtió su consola en el puente para una transición entre las máquinas de 16 bits y las de nueva generación, pero dejó muchas puertas abiertas al futuro para ampliar el *hardware*, como ya hiciera IBM con los sistemas PC.

R.J.Mical y **Dave Needle** dieron a luz el estándar 3DO. Su experiencia en el campo de los sistemas de juegos domésticos era una garantía, no en vano, ellos habían colaborado en la creación de la Atari Lynx o el mismísimo Amiga de Commodore.

Pensaron en desarrollar un sistema que pudiese abarcar los tres estilos de programación principales que se utilizan para realizar un videojuego. El primero de ellos, un modo en el que tanto los fondos como los *sprites* son figuras en 2D (los clásicos matamarcianos). El segundo consistía en superponer *sprites* en 2D sobre fondos tridimensionales renderizados, como el clásico *Doom*. El tercero y último, el más utilizado por las consolas de nueva generación, trabaja en un mundo 3D completamente renderizado, en el que no cabe ningún tipo de elemento 2D. De esta forma, se dotó a la consola con un procesador central ACCORN ARM 60 de 32 bits (tecnología RISC), con una frecuencia de reloj de 12.5 megahertzios, capaz de procesar seis millones de instrucciones por segundo. El procesador central está apoyado por dos procesadores gráficos, entrelazados entre ellos por medio de un dispositivo de acceso directo a memoria (DMA) también de 32 bits, con capacidad para manejar 65 millones de pixels por segundo y realizar todo tipo de efectos gráficos, desde rotaciones y *scaling*, hasta el *texture mapping* (topografía de texturas). La máxima resolución posible

La REAL 3DO es una máquina viva, cuyo estándar se modifica con las exigencias del mercado.



Aunque la norma utilizada por el pad de 3DO es similar a la de Mega Drive, que a su vez retomó las antiguas normas Kempston de los ordenadores de 8 bits, son totalmente incompatibles. Ya está disponible un adaptador para que el pad de Súper Nintendo sea operativo en la consola de Hawkins.

en pantalla es de 640x480 pixels, con una paleta de 16'7 millones de colores reales. El sistema cuenta con dos megabytes de memoria principal, además de un mega adicional para el buffer específico de vídeo, que utiliza memoria estática (alta velocidad y mayor coste), similar a la de los sistemas caché de los grandes ordenadores. El lector CD-ROM incorporado al sistema es de doble velocidad (300Kb/segundo), mientras que en el aspecto sonoro se ha elegido un procesador de 16 bits capaz de generar frecuencias de hasta 44.1 Khz. Por último, se contempla el lanzamiento, entre muchos otros periféricos, de un módulo de Full Motion Video (FMV), con el que se podrá visualizar películas de vídeo en formato CD y que se acoplará a los laterales del sistema. La principal característica de la 3DO es su nivel de expansión.

El sistema cuenta con tres puertos, cada uno con cometidos específicos. Mientras el primero se dedica, exclusivamente, al uso de *pads* de control, el segundo gestionará todo lo referente a ampliaciones de memoria, módem, etcétera. El último de los tres, el más importante de todos, permitirá conectar, entre otros, el M2 Acelerator, un potente módulo capaz de manejar un millón de polígonos por segundo.

Modelos y costes

Uno de los principales obstáculos con los que se encontró la 3DO en su nacimiento fue el excesivo coste de producción, que impedía dotar al producto de un precio de venta al público asequible. Por este motivo, las cuatro multinacionales que han



El procesador central de la 3DO, el ACCORN ARM 60, tiene 32 bits con una frecuencia de reloj de 12.5 megahertzios. Es capaz de procesar seis millones de instrucciones por segundo.





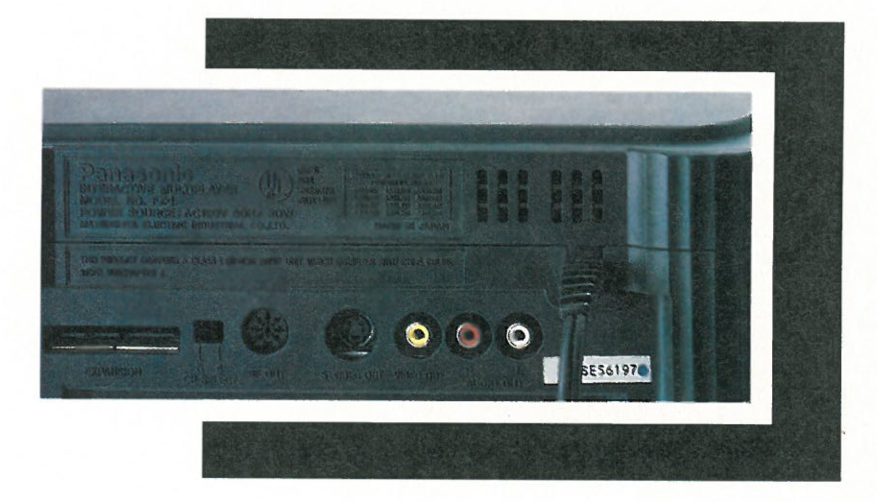
Aunque nadie distribuye oficialmente la consola en España, los importadores paralelos han creado un pequeño mercado, difícil de cuantificar pero operativo. La mayoría del software producido llega a nuestras fronteras a un precio cercano a las 12.000 pesetas, superior sin duda al de otros países donde difícilmente se supera la barrera de las 10.000 pesetas.

apoyado el estándar (Panasonic, Sanyo, Goldstar y Creative Labs), han llegado a un acuerdo por el cual se fija el precio del sistema en 399 dólares (52.000 pesetas, aproximadamente) pudiendo variar únicamente en la cantidad y la calidad del *software* que acompañará al paquete. Esta política ha sido posible gracias a la respuesta del mercado: el actual parque mundial de 3DO es de 300.000 unidades, de las cuales tres cuartas partes están en Japón. Por otro lado, en los últimos meses de 1994 se han vendido en Estados Unidos diez veces más unidades que en el resto del año, lo que arroja fundadas esperanzas sobre la viabilidad del proyecto 3DO. Hasta el momento, son tres los modelos de esta consola en el mercado (todos ellos con CD de carga frontal). Creative Labs ha comenzado a comercializar un cuarto. Es un *kit* con una tarjeta emuladora de 3DO que se acopla a un compatible PC, al igual que ocurre con las tarjetas gráficas y de sonido, permitiendo, desde ese mismo instante,

> Ya está en España la 3DO FZ10 a un precio aproximado de 100.000 pesetas, con un juego incluido.

disfrutar bajo el entorno Windows del gran catálogo de títulos con el que cuenta el estándar. Para poder instalar la tarjeta emuladora, el compatible PC debe contar con tarjeta Sound Blaster y una unidad de CD-ROM de, por lo menos, doble velocidad. Con esta interesante medida, la 3DO puede labrarse un impresionante futuro gracias al inmenso parque de compatibles PC instalados en el mundo entero. Por último, 3DO Company ha desarrollado un sistema, el FZ-10, que ya está siendo comercializado por Panasonic, con una potencia y velocidad de proceso superiores. Aquellos usuarios que hayan adquirido la FZ-1, tienen la posibilidad de equiparar sus prestaciones al nuevo sistema, lo cual demuestra la inteligencia de los diseñadores de la máquina original y sus niveles de expansión.

Por lo que se refiere a España, la 3DO, como las demás consolas de nueva generación, no tiene distribución oficial. Aunque no existen datos al respecto, el mercado paralelo ha vendido un número elevado del modelo de Panasonic FZ1. Los importadores nutren el mercado con la práctica totalidad de títulos programados a un precio próximo a las 12.000 pesetas, un importe muy superior a su valor real, aproximadamente 9.000 pesetas. El mismo fenómeno ocurre con la consola, cuyo precio en los países con distribución oficial oscila sobre las 52.000 pesetas, y en España se eleva considerablemente. Aunque es difícil establecer el dinero que cuesta porque



Creative Labs ha diseñado una tarjeta emuladora para que todos los juegos de 3DO funcionen en PC.



Si bien el primer modelo de Real 3DO tiene carga frontal (como también ocurrió con la serie limitada de Neo-Geo CD), la nueva Panasonic 3DO FZ-10 tiene carga superior, para ahorrarse el mayor coste de los servo motores de arrastre de la bandeja.

depende del margen de beneficio que cada importador quiera establecer, lo cierto es que, en la actualidad, una de las ofertas más económicas es un paquete con la máquina y cuatro títulos (a gusto del vendedor) por 100.000 pesetas. Sin embargo no tiene mucho sentido acogerse a esta propuesta, puesto que incluye el modelo FZ1, mientras que ya han llegado a nuestro país las primeras unidades de la 3DO FZ10, cuyo precio de venta se ha situado alrededor de las 105.000 pesetas, con el juego *Shock Wave* incluido.

El M2 Acelerator

La 3DO, pese a lo que pueda parecer, no es un sistema en el que tan solo tengan cabida los videojuegos. Además de los prometidos programas educativos, puede reproducir películas de vídeo en CD (con el módulo MPEG), utilizar los cada vez más abundantes CD+G (compactos de música con gráficos en pantalla), o importar Photo-CD de Kodak.

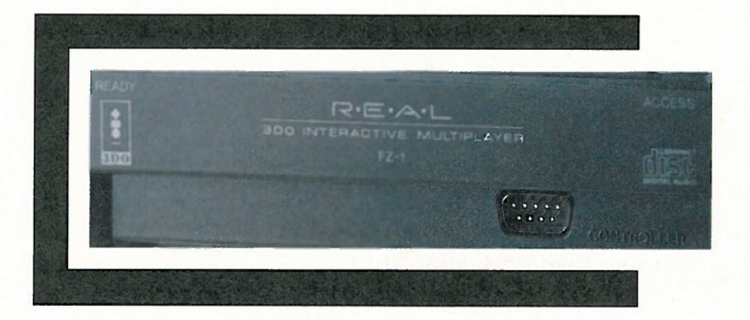
Por si todavía alguien duda de la veracidad de las palabras de **Hawkins** cuando anunció que su 3DO estaba viva, restan escasos días para que aparezca en los mercados estadounidense y japonés el M2 Acelerator. Cuando en las características técnicas de un sistema de videojuegos leemos que, dicha consola, es capaz de generar 360.000 polígonos por segundo, nos echamos





Uno de los grandes errores que se le pueden achacar a la 3DO es la ausencia de un botón de reset, siempre útil para escapar de esos juegos en los que no existen opciones para abortar una partida.

Muchos enterraron a la consola de Hawkins. Hoy, la norteamericana 3DO se ha instalado en el mercado japonés.

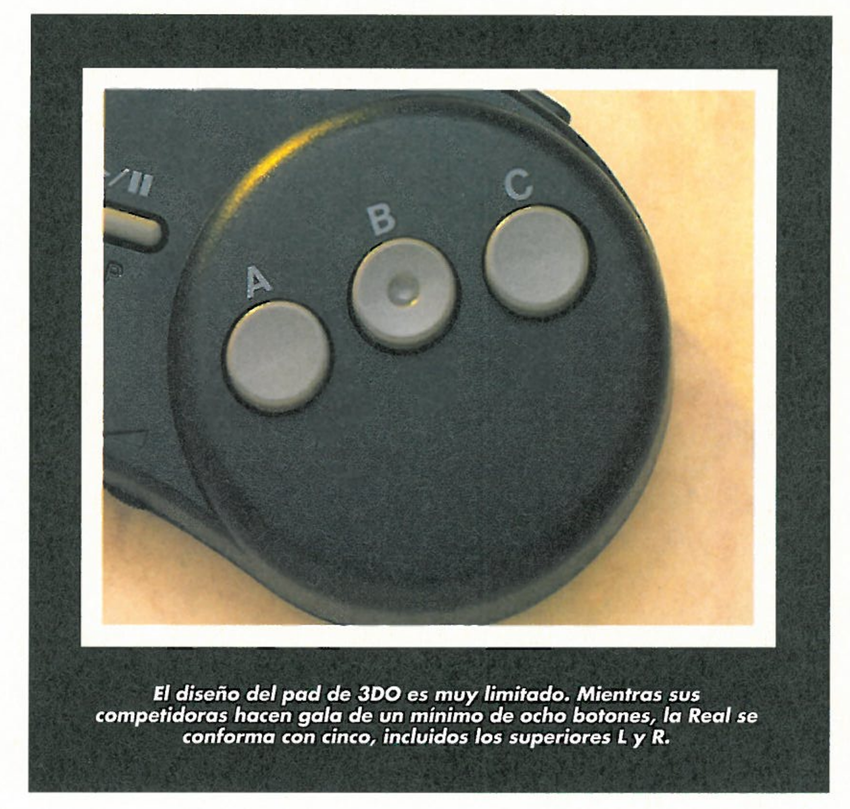


las manos a la cabeza intentando imaginar lo que eso podría dar de sí. No nos engañemos, porque esa cifra, en realidad, se refiere a la cantidad de polígonos que el procesador puede calcular, pero después de hacerlo, aún debe dibujar los polígonos renderizados en pantalla (que es lo que más tiempo ocupa), con lo que se reduce el número de estructuras que la consola presenta en pantalla en un segundo.Cuando **Trip Hawkins** afirma que su M2 es capaz de manejar un millón de polígonos por segundo, asegura que son números reales, es decir, que el acelerador será capaz de calcular y presentar en pantalla esa cantidad de polígonos en tan solo un segundo. Así pues, imaginaos lo que el nuevo hardware será capaz de realizar (tened en cuenta que *Virtua Fighter II* de Sega utiliza 'sólo' 180.000 polígonos renderizados por segundo).

En el corazón de esta bestia nos encontramos con un procesador Power PC desarrollado por IBM, Motorola y Matsushita Electric Industrial expresamente para la 3DO, lo que no hace más que ratificar el potencial de este acelerador.

Las 750 compañías con licencias

para el desarrollo de *software* en este estándar, tienen la obligación de pagar a 3DO Company tres dólares por unidad vendida, algo que, en la actualidad, está engrosando sus arcas porque, aunque fueron muchos los escépticos que no creyeron en el futuro de la consola, lo cierto es que está funcionando. Con este dinero, además de nivelar los gastos de investigación de la multinacional, se está poniendo en marcha la 'fundación del juego de 3DO' que pretende velar por la continuidad de títulos para éste sistema.



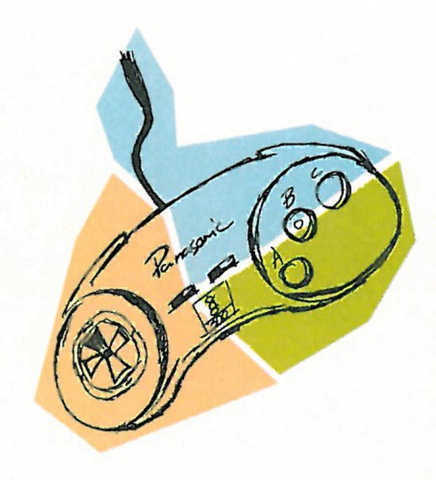
El diseño del pad de 3DO es muy limitado. Mientras sus competidoras hacen gala de un mínimo de ocho botones, la Real se conforma con cinco, incluidos los superiores L y R.

El futuro de 3DO

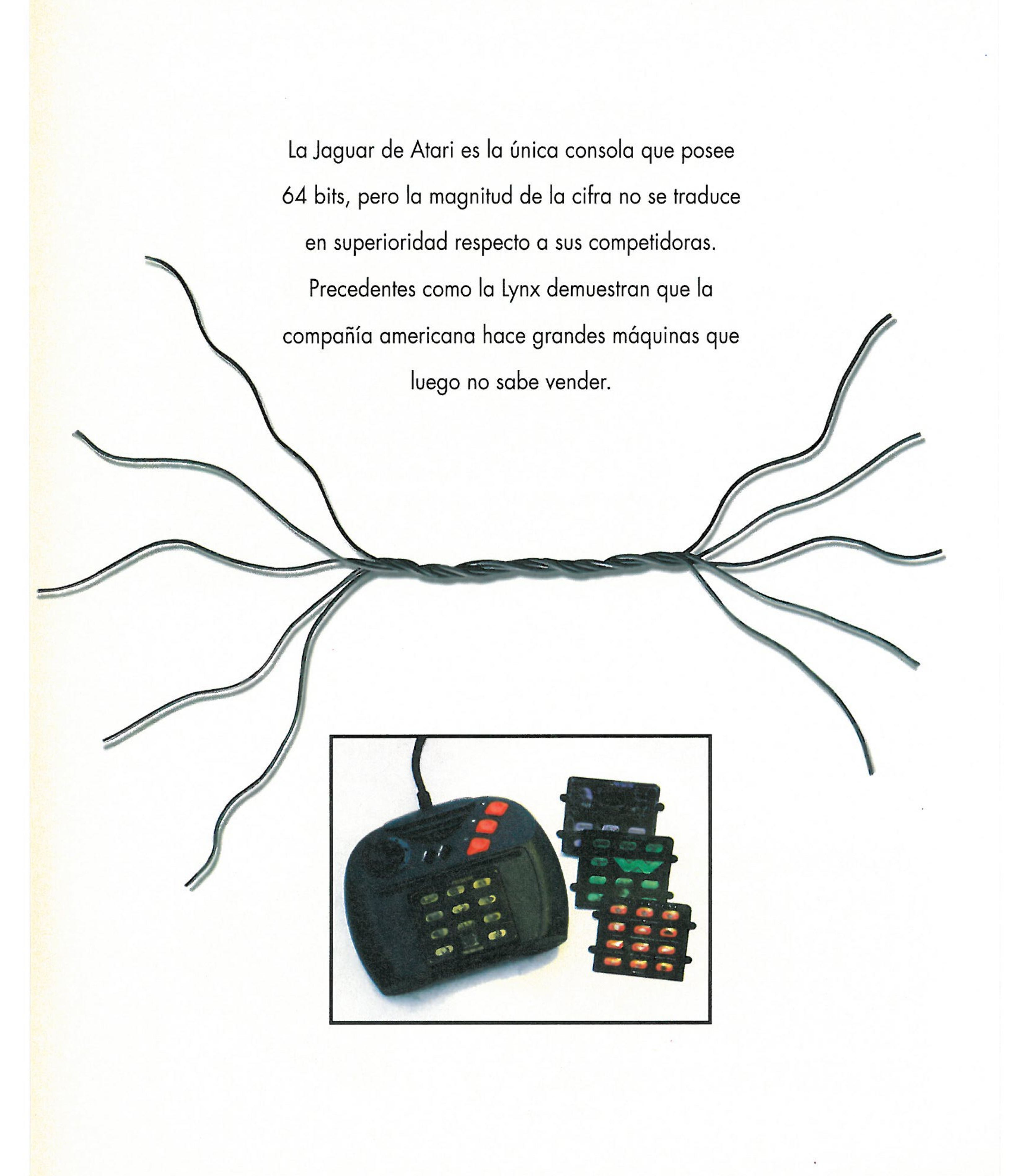
El lanzamiento de *control pads* por infrarrojos Makitek (49,99 dólares, alrededor de las 6.500 pesetas) o de un adaptador para utilizar los mandos de Súper Nintendo en 3DO, así como de la inevitable pistola para juegos como *Mad Dog McCree*, *Space Pirates o Crime Patro*, aseguran, en cierta medida, el abastecimiento de periféricos para los usuarios de 3DO, que se completará en un periodo indeterminado con el lanzamiento de teclados, modems, etcétera.

El futuro de la 3DO parece prometedor. Sus impresionantes posibilidades para avanzar a través del tiempo con la misma confianza que un compatible PC, le hace el sistema ideal para todos aquellos que piensan, con razón, que el mundo adelanta a mucha más velocidad que nuestro bolsillo. 3DO presenta una rentabilidad que muy pocos sistemas van a poder ofrecer a corto y medio plazo.



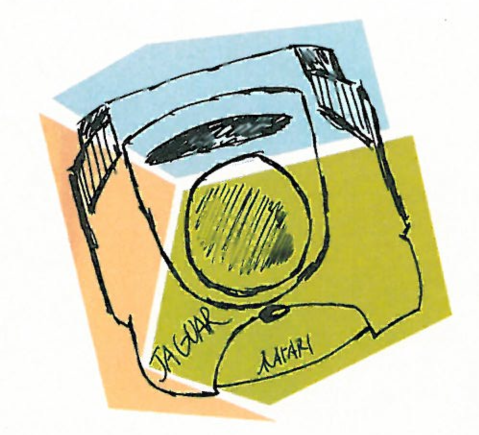


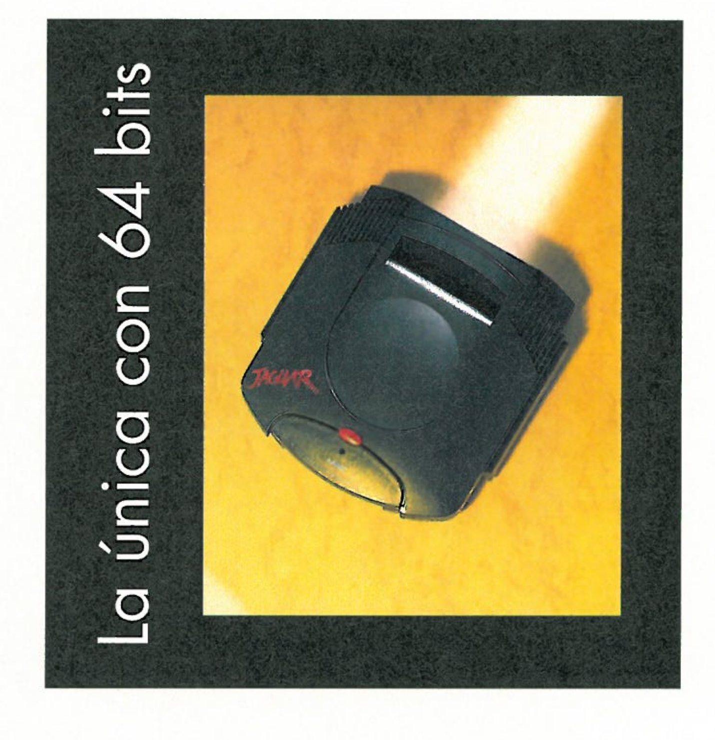
La Jaguar de Atari es la única consola que posee 64 bits, pero la magnitud de la cifra no se traduce en superioridad respecto a sus competidoras. Precedentes como la Lynx demuestran que la compañía americana hace grandes máquinas que luego no sabe vender.





Atari Jaguar





El prestigio de Atari Games en nuestro país es tan débil que pocos conocen la trascendencia de los productos de la compañía americana en el mundo del videojuego. Fue fundada en 1968 por **Nolan Bushnell,** un ingeniero de la Universidad de California recién licenciado. Durante su estancia en el *College* (el equivalente al B.U.P. en nuestro sistema educativo) se aficionó tanto a uno de los primeros matamarcianos para ordenadores, *Space Wars*, que, pasados los años, realizó una versión personalizada a la que llamó *Computer War*. Envió su diseño a una compañía de pinball y ésta no dudó en construirle una máquina.
En 1972, **Bushell** realizó un prototipo de *Pong*, un sencillo juego de tenis que le permitió, gracias al éxito obtenido, crear su propia cadena de producción. El dueño de aquella modesta Atari buscó financiación y dio trabajo a un pequeño grupo en el que se encontraban **Steve Jobs** y **Steve Wozniak**, los mismos que en 1976 dieron vida en un garage a lo que hoy conocemos como Apple.

Desde 1992, España no está entre los puntos de la red de distribución de Atari.

El primer juego de coches, *Gran Trak*, y el primero de tanques, *Tank*, también nacieron en Atari; como el famoso *Break Out*.
En 1973 la compañía tenía 80 empleados y **Bushell** buscó nuevas vías de negocio, por lo que vendió los derechos de *Pong* a Bally, una compañía de pinballs que vendió miles de unidades en todo el mundo.
En 1976 **Bushell** creó su primera consola, la Atari VCS 2600. Pese a su éxito, los problemas generados con el ordenador Atari 800, por su competencia con el Apple de **Jobs** y **Wozniak**, le llevaron a vender la compañía a Time Warner, por 20 millones de dólares. **Bushell** adoptó el cargo de presidente del consejo hasta que, dos años más tarde, abandonó definitivamente la empresa.
En 1984 nació el Atari 700; en 1986, el primer ordenador de 16 bits, el ST –un año antes que el Amiga 500 de Commodore–; y en 1989 apareció el 520 ST. El siguiente paso en la evolución de la compañía tomó forma en la Atari Lynx, una increíble portátil nacida en 1990,que, pese a ser tecnológicamente pareja a máquinas de 16 bits como la Súper Nintendo y la Mega Drive, no obtuvo el éxito de éstas. Por desgracia para el mercado español, la infinidad de problemas surgidos entre la compañía norteamericana y los responsables de su distribución en nuestro país, hicieron que las máquinas se marcharan por el mismo camino que vinieron.

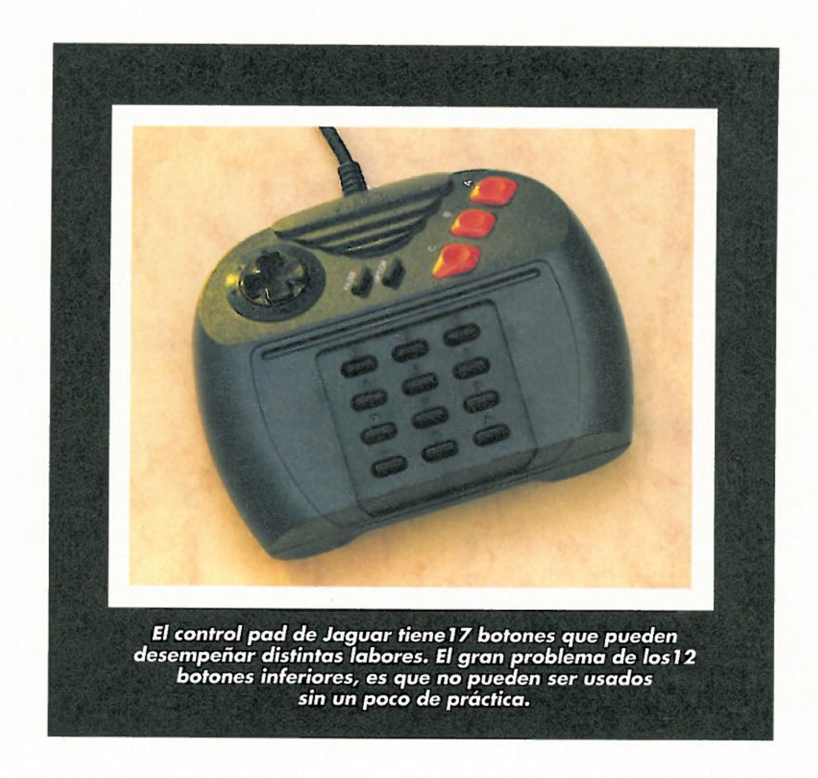
El turno de la Jaguar

La Jaguar, diseñada por **Richard Miller**, se presentó por primera vez en el mes de agosto de 1993, asombrando con la cifra de 64 bits, lo cual, aunque sorprendente, no se traduce necesariamente en

superioridad respecto a los sistemas de 32 ó 16 bits, porque no todo está en la potencia de un procesador.

En el interior de la Jaguar se han alojado tres procesadores. El primero de ellos, un 68000 con una frecuencia de reloj de 13.3 Megahertzios, es el encargado de arrancar el sistema (el logo de Jaguar con el cubo renderizado que vemos al encender la consola), al tiempo que coordina el funcionamiento de los dos procesadores de apoyo, conocidos cariñosamente como Tom y Jerry. El primero de ellos, Tom, esconde en su interior el *blitter processor*, el *object processor* y la *GPU* (Unidad de Procesado de Gráficos). Esta última cuenta con tecnología RISC, y tiene en su interior 4K para el almacenamiento de programa y datos (aparte de la memoria principal). Es capaz de realizar complejas operaciones matemáticas en un ciclo de reloj (fundamental para una fluida presentación de polígonos), y, además, es la encargada de realizar efectos como rotaciones o *scaling* sobre los *sprites*. Tiene medios para utilizar técnicas de representación tridimensional como el *Z-Buffering*, o la aplicación de *texture mapping* sobre los polígonos. Ni que decir tiene que todos los efectos gráficos son realizados en color real, con los 16,7 millones de colores que puede adoptar cada pixel (24bits).

Siguiendo con el repaso de la placa de la Jaguar, nos encontramos con Jerry, el procesador de sonido (también con tecnología RISC) que, al igual que Tom, esconde en su interior 8K para programa y datos con los que se reduce, considerablemente, el acceso a la memoria principal del sistema. Dispone de DACs de 16 bits o, lo que



El control pad de Jaguar tiene17 botones que pueden desempeñar distintas labores. El gran problema de los12 botones inferiores, es que no pueden ser usados sin un poco de práctica.



El precio que actualmente tiene la Jaguar (cerca de 60.000 pesetas) puede ser una razón de peso para que los verdaderos aficionados disfruten con algunos clásicos exclusivos de Atari.





La Atari Jaguar es, con diferencia, la consola más tosca en lo que a conexiones se refiere. La salida de Audio/Vídeo se completa con otra de comunicación y las obligadas conexiones de RF, la clásica antena de televisión.



es lo mismo, de unos potentes conversores digital-analógico. Este procesador se encargará de la futura comunicación entre Jaguars y, porqué no, entre éstas y una Lynx.

El conector de cartuchos, de 32 bits, tendrá, en un futuro inmediato, un papel importante, ya que en él se alojará el CD que, en breves fechas, aparecerá para la consola de Atari. El sistema cuenta con salida S-Video y RGB, ésta última, en su versión PAL, a pantalla completa.

Alto rendimiento

Los responsables de Atari aseguran que la Jaguar será capaz de renderizar más de 850 millones de pixels por segundo (echad cálculos tomando como referencia los 64 que puede renderizar la 3DO), o que entre sus cinco procesadores se moverán 106 megabytes por segundo. En un futuro, además, se podrá conectar la consola a redes ópticas, ampliar su capacidad con un módem específico o, de una forma más inmediata, acceder al mundo del CD-ROM con la nueva unidad que Atari tiene prácticamente finalizado. El lector óptico, además de ejecutar los distintos CD programados para la consola, será capaz de reproducir compactos musicales tanto en formato normal como en CD+G. Por último, aunque más lejano en el tiempo, Atari lanzará al mercado un módulo con el que se podrán reproducir los Vídeo-CDs grabados con el formato MPEG, además de un sistema de realidad virtual que hará las delicias de todos los usuarios. Por desgracia, y según han anunciado los responsables de Atari, el CD no contendrá en su interior ningún tipo de mejora a nivel técnico, exceptuando la derivada de la mayor capacidad de almacenamiento y mejora en el nivel auditivo que el soporte proporciona.

Un mundo en 3D

El sistema desarrollado por Atari para recrear sus mundos virtuales en 3D, consiste en crear una inmensa base de datos en la que el programador introduce la información de lo que va a ser el escenario por el



El pad de Jaguar es el más completo de cuantos podamos encontrar. La vieja idea de las plantillas (extensamente utilizadas en las viejas consolas Philips, CBS Colecovision y Atari) es una idea acertada y muy útil.

que el personaje o vehículo se va a mover. Una vez hecho esto, el *hardware* de la Jaguar se encargará de renderizar y presentar en pantalla la porción de mapeado que resultará visible una vez introducidas las coordenadas y orientación en el espacio del punto de mira. Gracias a esto, el jugador se podrá mover por un mundo 3D en el que no tendrá ningún tipo de limitación de movimientos, evitando así recorridos lineales en los que no se deja al jugador ninguna posibilidad de interactuar con el escenario.



La estrategia

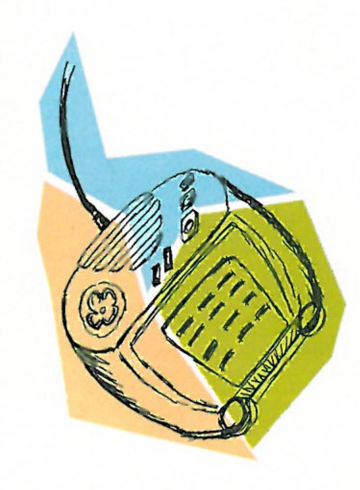
Probada la valía de la Atari Jaguar con juegos como *Alien Vs Predator* o *Doom*, justo es reconocer, también, que el nivel de calidad no es comparable a el de otros títulos lanzados para sus más directas competidoras. Pese a lograr una ambientación perfecta en todos sus lanzamientos (con magníficos gráficos y músicas), la fluidez de movimientos a la hora de trabajar con polígonos renderizados no es todo lo suave que cabría desear, todo ello pese a que **Richard Miller**, vicepresidente de Atari, asegure con insistencia que, en este aspecto, la consola es capaz de alcanzar una velocidad de 30 fotogramas por segundo, seis más de los que, en teoría, resultan necesarios para engañar totalmente al ojo humano.

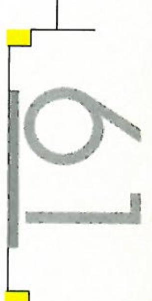
El lanzamiento del CD es un remiendo del actual sistema, y el módulo de realidad virtual un proyecto de futuro que, hasta el momento, es toda una incógnita.

Con todo lo comentado podemos sacar dos lecturas: una, que la Jaguar, pese a contar con unas careacterísticas técnicas ciertamente envidiables, no es capaz de alcanzar los niveles de calidad que alguna de sus más directas competidoras está exhibiendo. Y dos, que para no quedarse descolgado en la carrera por el liderazgo en los sistemas de nueva generación, Atari debería plantearse muy seriamente la estrategia a seguir. Las 150 compañías licenciatarias con los que cuenta en la actualidad Atari para desarrollar *software* de Jaguar, no son suficientes al lado de las, por ejemplo, 750 de 3DO. Con semejantes cifras, mucho deberán trabajar los responsables de la compañía norteamericana si no quieren quedarse fuera en el reparto de mercado. No olvidemos que gran parte del éxito de una consola está en el *software* que para ella se desarrolla. Lo que si podemos asegurar es que España no estará entre los puntos de la red de distribución de Atari. Una lástima.

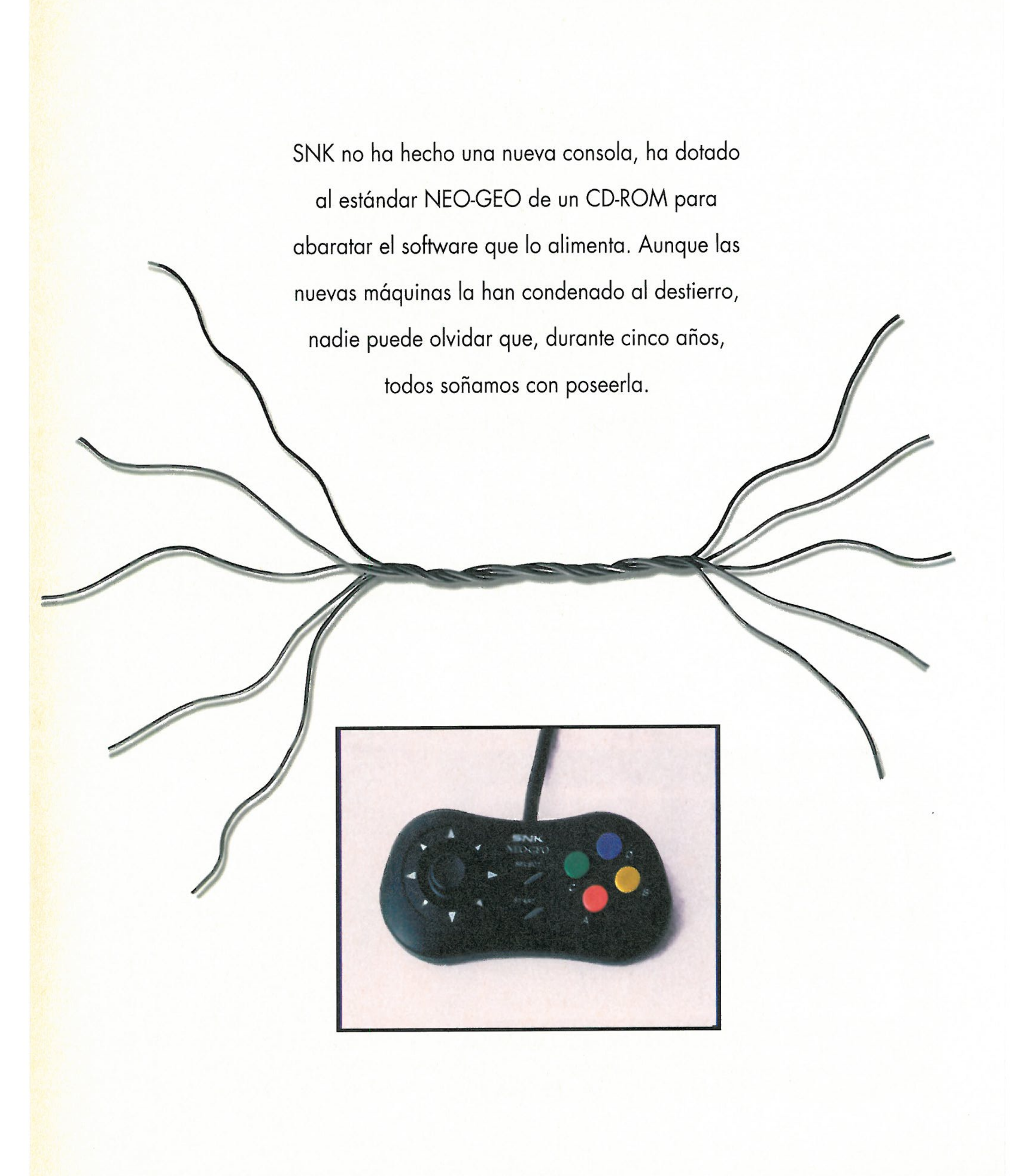


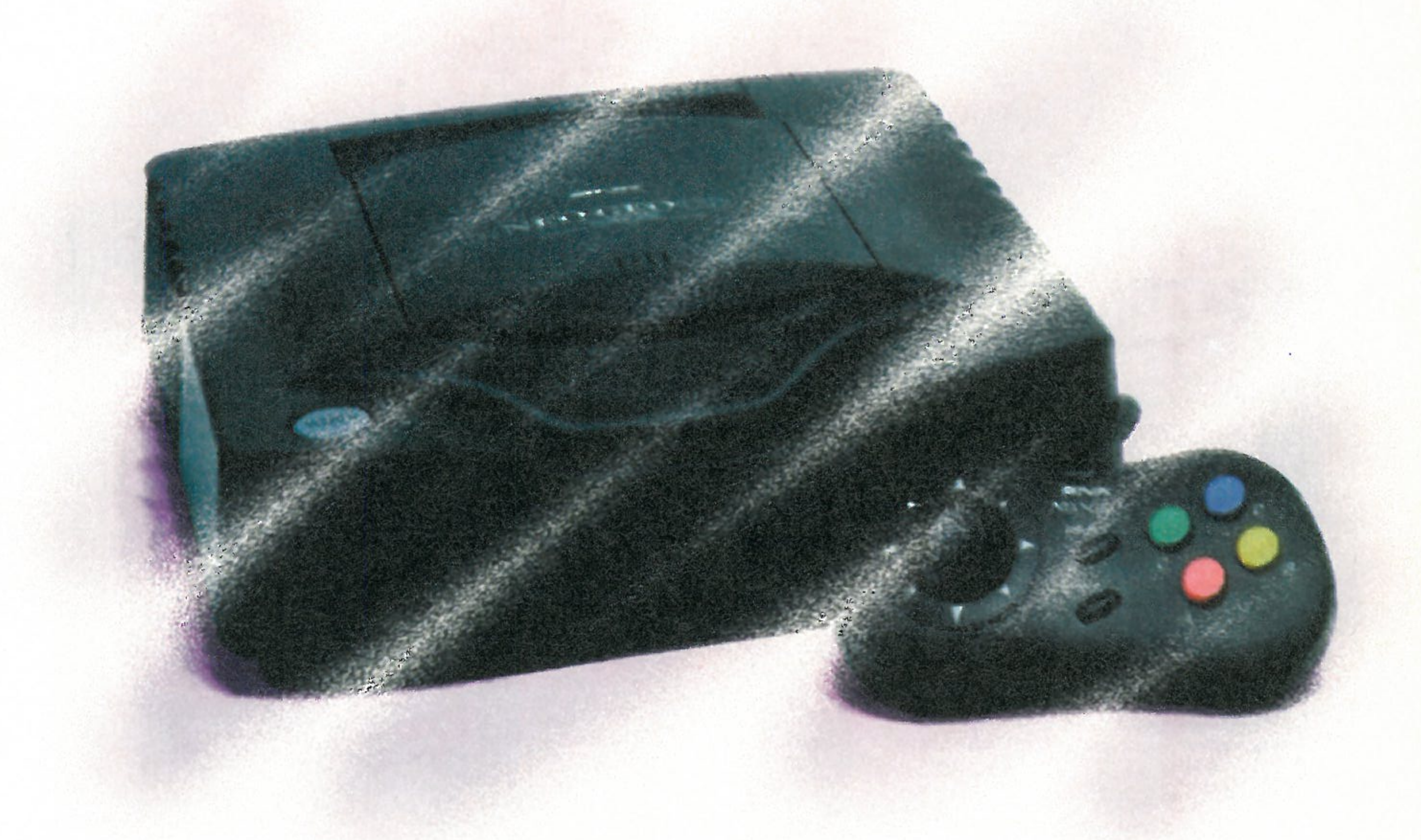
Atari ha renegado en la Jaguar de la vieja norma de nueve pines que utilizó en sus primeras consolas, y que tomaron como suyos los ordenadores de ocho bits y la propia Sega. La nueva consola tiene dos conexiones para otros tantos jugadores.



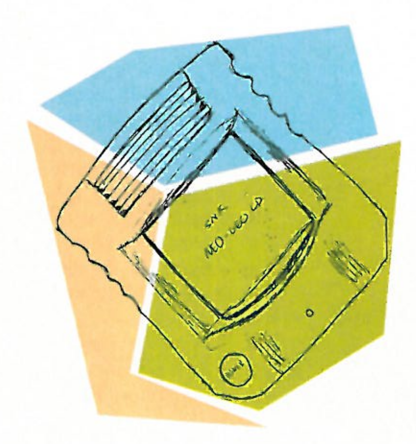


SNK no ha hecho una nueva consola, ha dotado al estándar NEO-GEO de un CD-ROM para abaratar el software que lo alimenta. Aunque las nuevas máquinas la han condenado al destierro, nadie puede olvidar que, durante cinco años, todos soñamos con poseerla.





SNK NEO-GEO CD



SNK ha querido abaratar los costes de producción del software para NEO-GEO. La tecnología óptica le saldrá muy cara.

La consola reinventada



La Neo-Geo y la Neo-Geo CD no son sistemas que puedan competir con las consolas de nueva generación. Su adquisición encuentra sentido para los amantes de los magníficos títulos que la compañía SNK presenta en los salones recreativos.

Dentro de dos meses, el estándar Neo-Geo cumplirá cinco años de vida. Hasta hoy, los usuarios de este soporte doméstico formaban un grupo selecto con una característica común: un notable poder adquisitivo que permitía sustentar el alto coste de la máquina y alimentarla con *software*. La compañía japonesa siempre fue fiel a sus principios. Jamás escatimó recursos para que la Neo-Geo fuera el paraíso casero de *arcades* y juegos de lucha que facturaban millones de pesetas en las recreativas. Para eso fue creada la máquina.

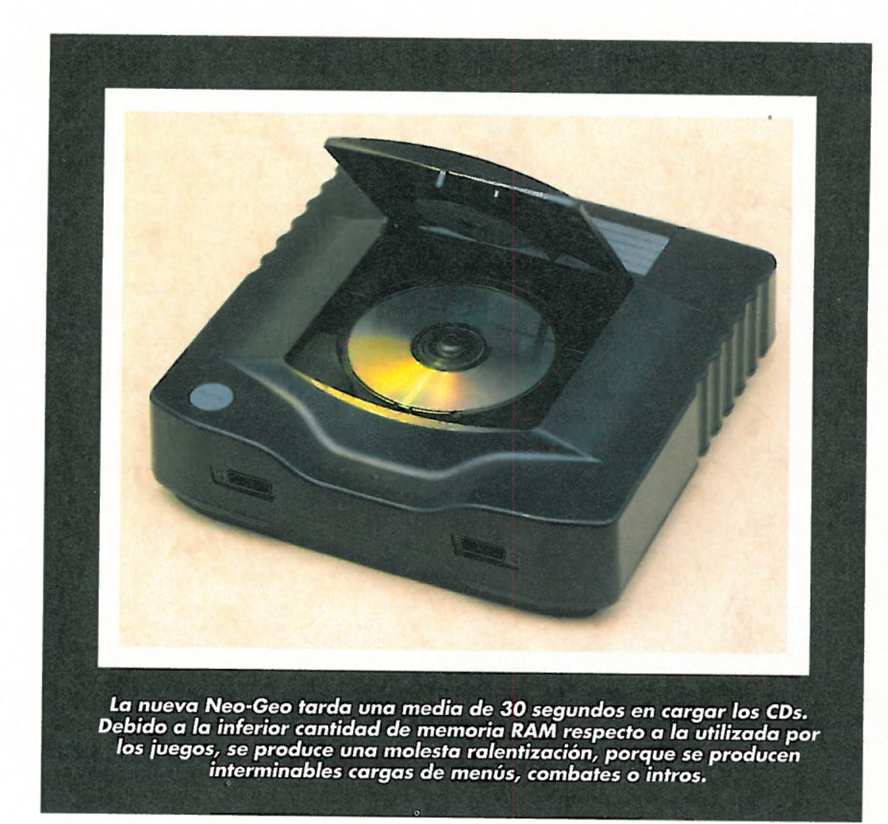
Uno de los principales reclamos publicitarios que utilizó con insistencia SNK para promocionar la consola, era su potencial para trabajar con cartuchos de hasta 330 megabits (más de 40 megabytes), cifra que ahora es pequeña si tenemos en cuenta la memoria de sus últimas producciones: *The King of Fighters '94* (196 Mb), y *Samurai Shodown* (202 Mb).

Realicemos ahora un pequeño y sencillo cálculo: si 8 megabytes de RAM para un PC cuestan alrededor de 30.000 pesetas, el precio hipotético de un cartucho que aloja en su interior EPROMs con capacidad para almacenar 25 megabytes de memoria (200 megabits), se iría casi a las 100.000 pesetas, aunque el coste de las EPROMs es menor que el de las memorias RAM. Por este motivo, no es de extrañar que algunos cartuchos para Neo-Geo sobrepasen con creces las 50.000 pesetas. Con el lanzamiento de la Neo-Geo CD, SNK pretende abaratar los costes del *software*, sustituir las mastodónticas placas en forma de cartucho por manejables CDs.

Con éste nuevo soporte, es el propio sistema el que aloja en su interior las bastas cantidades de memoria RAM necesarias, las cuales llena con la información que lee a través del CD.

El nuevo reto

Muchos os sorprenderéis al descubrir que la Neo-Geo y, por tanto, la Neo-Geo CD, carecen del *hardware* necesario para realizar los polígonos renderizados. Su ausencia estriba en la orientación que SNK ha dado a la



La nueva Neo-Geo tarda una media de 30 segundos en cargar los CDs. Debido a la inferior cantidad de memoria RAM respecto a la utilizada por los juegos, se produce una molesta ralentización, porque se producen interminables cargas de menús, combates o intros.

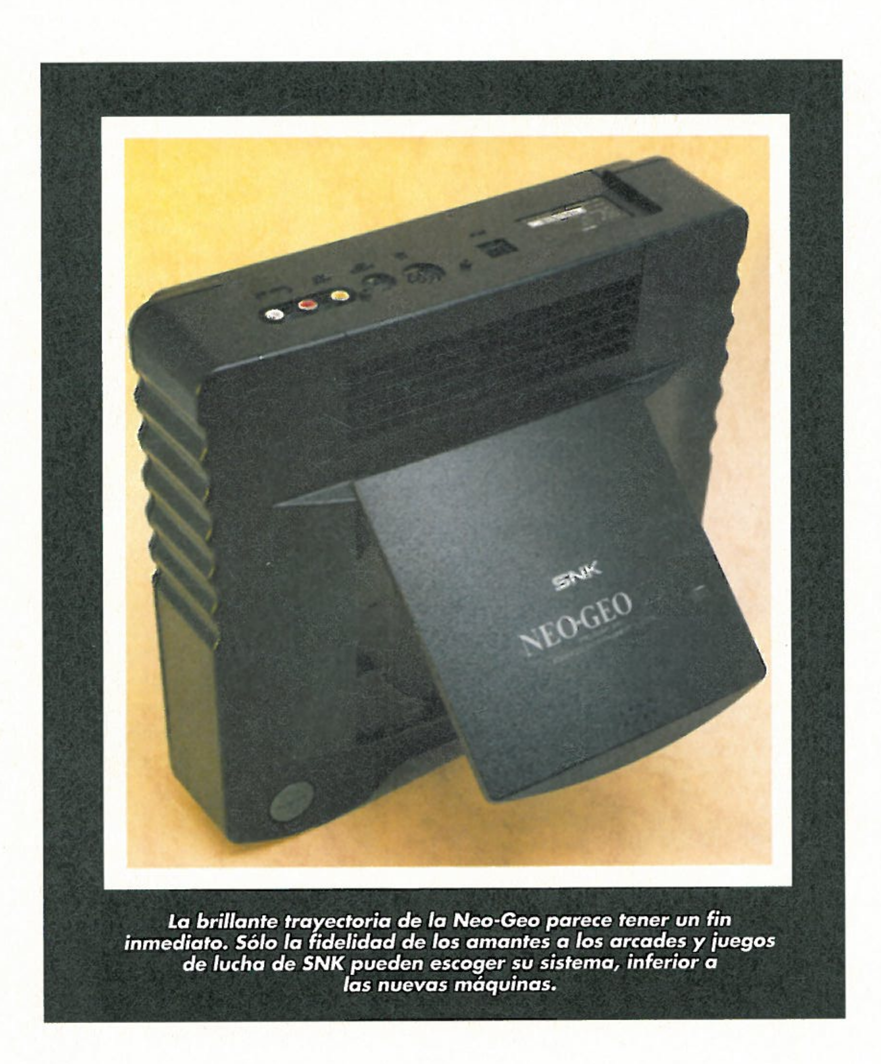
consola, especializada en manejar gran cantidad de *sprites*. La Neo-Geo CD cuenta en su interior con tres procesadores, uno exclusivamente dedicado al sonido. El primero de ellos, el principal, es un Motorola 68000 a 12 megahertzios, con 64K de memoria para programa y datos, al que se le han añadido 56 megabits de RAM Dinámica, que funciona como si fuese la memoria contenida en el interior de los cartuchos. El segundo procesador en orden de importancia es un Z80 con una frecuencia de reloj de 4 megahertzios; cuenta con 2K para programa y datos. El sistema se completa con 512 K de RAM de vídeo. El encargado del sonido, uno de los aspectos más destacados del sistema Neo-Geo, es un chip Yamaha 2610 con 15 canales de sonido, siete de ellos exclusivos para una real reproducción de la voz humana. Indagando en la capacidad gráfica del soporte, descubrimos cómo es capaz de representar hasta 4.096 colores simultáneos en pantalla, además de manejar, con total soltura, 380 *sprites* con tamaños máximos de 16x512 pixels. En todos ellos, por supuesto, se pueden utilizar técnicas de *scaling*. Una auténtica maravilla que, como todo, tiene su lado negativo: la inclusión de una unidad CD de simple velocidad (150 Kb/segundo) que ralentiza la dinámica del juego.

Pros y contras

El sistema Neo-Geo siempre ha contado con gran cantidad de ventajas que han hecho de él un soporte ideal para la producción de videojuegos. La impresionante calidad gráfica y sonora de los títulos disponibles, unido a esa indiscutible cualidad de poder manejar hasta 300 megabits de información, han hecho posibles juegos como *Art of*



Quizá lo más incomprensible de la nueva dimensión que ha dado SNK a su consola, es la desaparición del robusto pad que poseía su hermana mayor. Aunque ahora es más barato, ha perdido su identidad.



La brillante trayectoria de la Neo-Geo parece tener un fin inmediato. Sólo la fidelidad de los amantes a los arcades y juegos de lucha de SNK pueden escoger su sistema, inferior a las nuevas máquinas.

Fighting o *Samurai Shodown*. La Neo-Geo CD abre un terrible dilema: el pesado acceso a disco.

Efectivamente, cada vez que introducimos un CD en la máquina, tarda una media de 30 segundos en cargarse. Por otro lado, debido a la inferior cantidad de memoria RAM del sistema respecto a la utilizada por los juegos, se producen interminables cargas que, en el mejor de los casos, resultan molestas. Un ejemplo claro lo encontramos en la versión CD del conocido *King of Fighters '94*, que realiza cargas de una media de 15 a 20 segundos cada vez accede a menús, intros, combates, etcétera.

Otro aspecto negativo lo encontramos en el abuso que se está produciendo a la hora de reproducir las músicas de los juegos por medio del lector CD, relegando a un segundo plano el potente chip Yamaha con que cuenta la Neo-Geo. En el lado positivo está, como ya se ha comentado, el descenso en el precio del *software*.

El precio del cambio

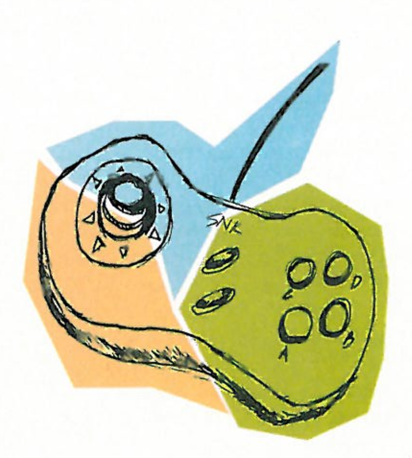
Para hablar de precios, debemos acudir al mercado extranjero, concretamente a Japón y el Reino Unido. Adquirir en Gran Bretaña el modelo de carga superior con dos *control-pads* (semejantes a los de Súper Nintendo) y *Fatal Fury* de regalo, cuesta alrededor de 399 libras, unas 80.000 pesetas, precio al que algunos importadores españoles se están ciñendo. Como hemos dicho, a la hora de adquirir *software* nos encontramos con un descenso en el precio. De las 45.000 pesetas de media que cuesta un lanzamiento reciente en cartucho, se pasa a las 8.000 que costará en CD, un auténtico lujo si tenemos en cuenta que estos juegos aparecen poco más tarde de su instalación en los salones recreativos.

Todos los *packs* de la Neo-Geo CD vienen de serie con la unidad de carga superior y dos *control-pad*, éstos últimos, por desgracia, han perdido la robustez que exhibían en el anterior modelo, perdiendo parte del carisma de éste sistema.

Un futuro muy gris

El futuro no parece excesivamente bueno para el sistema Neo-Geo.

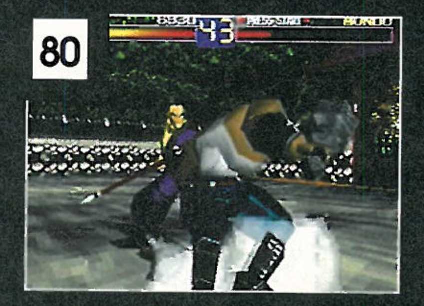
Con su irrupción, las consolas de nueva generación se la pueden comer viva, en parte por la falta de previsión de los responsables de SNK. No hay anuncio de ningún tipo de mejora, en forma de acelerador, para un futuro inmediato, y la Neo-Geo seguirá con sus juegos de clara tendencia *arcade*. El anuncio de que nuevas compañías van a desarrollar software para Neo-Geo CD, hace presagiar que el catálogo de títulos se incrementará substancialmente, con los pros y contras que ello conlleva.

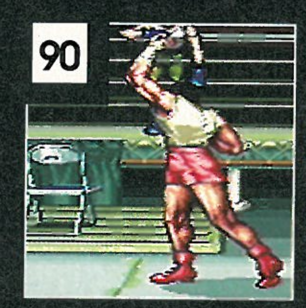


versión final

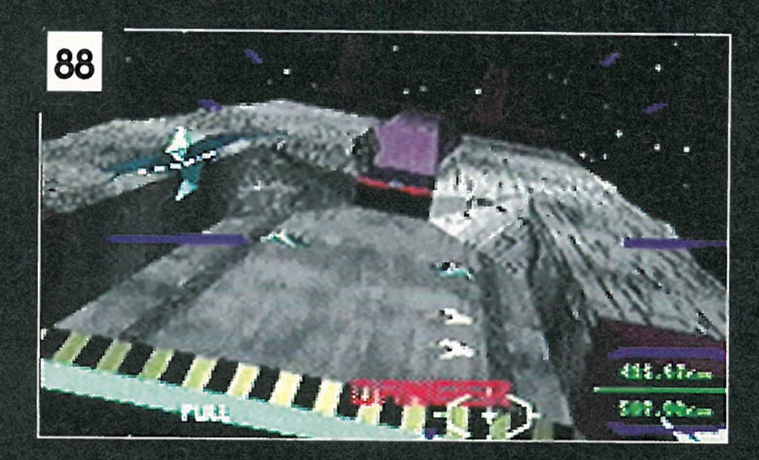
Versión Final evaluará las novedades del mercado internacional más relevantes, hayan o no traspasado nuestras fronteras. **Última** no hará distinción entre títulos con distribución oficial o paralela, y facilitará al lector la información necesaria para que pueda acceder a ellos.

76

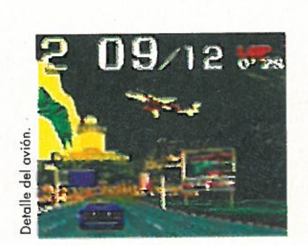











Detalle del avión.


Primer recorrido del circuito extra.


Parrilla de salida del circuito extra.


Tramo de la costa previo al checkpoint.


Tramo del puente.


Es conveniente frenar levemente en las curvas

Ridge Racer

Nombre original :	Ridge Racer
Realización :	1.994
País :	Japón
Compañía :	Namco
Programación :	Interno
Soporte/megas :	CD Rom

por J. Luis Sanz

Si alguien os habla de impresiones súbitas para decribir a *Ridge Racer*, creedle. El mundo de los videojuegos ha dado un salto cualitativo en los últimos meses. La caída en ventas de los 'viejos' formatos ha acelerado la llegada de nuevas consolas que se miran en el escaparate de las máquinas recreativas.

Muchos se han aventurado a otorgar a *Ridge Racer* el título de juego revolucionario dentro de un género en el que ya existía *Virtua Racing*. Falso. Los mal llamados *out-and-out racers*, cuyo exponente más claro es *Out Run* de Sega, se multiplicaron con mil clones y sucedáneos que no merecían la pena. El pasado año, la industria de las recreativas anunció dos lanzamientos que sí afrontaron con éxito el riesgo de innovar, no el género, pero sí las técnicas y el espectáculo: *Daytona USA* y *Ridge Racer*, el que nos ocupa.

Nuestro primer contacto con el juego fue en la feria del recreativo, FER'94, celebrada en Madrid la pasada primavera. En el *stand* de Namco,

había una máquina modesta, con un mueble muy básico casi arrinconado, cuya placa mostraba maneras similares a las de su gran competidor de Sega. La primera partida nos transmitió una sensación: el factor simulación era mucho más evidente que en *Daytona USA*. Sus tres pedales y las marchas manuales de la máquina, convirtieron los dos minutos de aquella primera partida en un desafío. Algunos intuimos al instante un parecido con una recreativa de dificultad comparable, que jamás obtuvo el reconocimiento merecido: *Hard Driving*, uno de esos programas que tiene versiones para infinidad de formatos (PC, Amiga, Atari ST, Súper Nintendo, Mega Drive e incluso Atari Lynx).

Todas las nuevas consolas han nacido con un juego de conducción bajo del brazo, y estos se han convertido en los jueces que determinan su valía, sus diferencias. A Sony le ha tocado el gordo con *Ridge Racer*, porque Namco siempre apostó fuerte por su consola. El juego, por tanto, es sinónimo de PlayStation, como *Cruis'n USA* de Ultra 64 o *Daytona USA* de Sega Saturn.

La carga del programa en la consola nos depara la primera sorpresa: el maravilloso *Galaxians*. La máquina que causara furor hace más de una década (algunos más carrocillas la conocen como Las Moscas), tiene su truco escondido, su protagonismo en el desarrollo del juego: si eliminamos todas las naves podremos conducir los doce coches de *Ridge Racer*. Si se nos escapa una, sólo podremos competir con cuatro vehículos. Este pequeño detalle engrandece la obra acometida por Namco.

Si la primera recreativa apostaba claramente por el factor simulación, la versión consola es mucho más *destroyer*, va directa a la yugular, no distorsiona la realidad, sólo la emula. ⇨





Un nuevo adversario. Invencible.





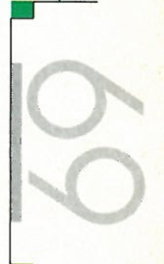
En los túneles se hace mucho más evidente la sensaciónde velocidad de Ridge Racer.



Cuando obtenemos la victoria en los cuatro primeros circuitos, aparece un nuevo modo denominado Extra.



Demostración al terminar los cuatro primeros circuitos.



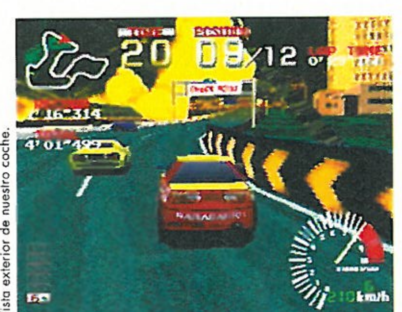
Ridge Racer es diversión en estado puro, más allá de las posibles limitaciones que se le puedan achacar, y que luego veremos. Ya existe por fin un juego donde los coches se mueven realmente, donde los vemos en una perspectiva perfecta y no hay ralentizaciones extrañas en los momentos donde la pantalla está más poblada.

La conjunción de los distintos elementos denota maestría. Las músicas y efectos de sonido acompañan la acción, la arropan para obligarnos a jugar y, sobre todo, a golpearnos contra el mismo obstáculo hasta que la fuerza de la costumbre dicte lo contrario. A eso, como ya se ha dicho, se le llama jugabilidad, o lo que es lo mismo, amortizar una fuerte inversión.

Pero a *Ridge Racer* se le escapan ciertos detalles que se hacen evidentes. La definición en pantalla de la recreativa original se ha visto reducida por razones de obvias limitaciones caseras.

La única vista de la máquina recreativa ha sido ampliada con otra exterior, que se agradece, pero que da menos sensación de velocidad. Además, el coche es menos manejable. Sin duda, la vista interior es la más espectacular y vertiginosa, como en la recreativa.

Si existe un detalle que hace grande al juego de Namco es el afán de superación. A diferencia del estatismo teórico de títulos del mismo estilo, donde superar *records* no depende de nuestra conducción sino de fenómenos externos muchas veces incomprensibles, en *Ridge Racer* cada curva, cada trazado o volantazo nos puede restar las décimas suficientes para no llegar al siguiente *checkpoint*

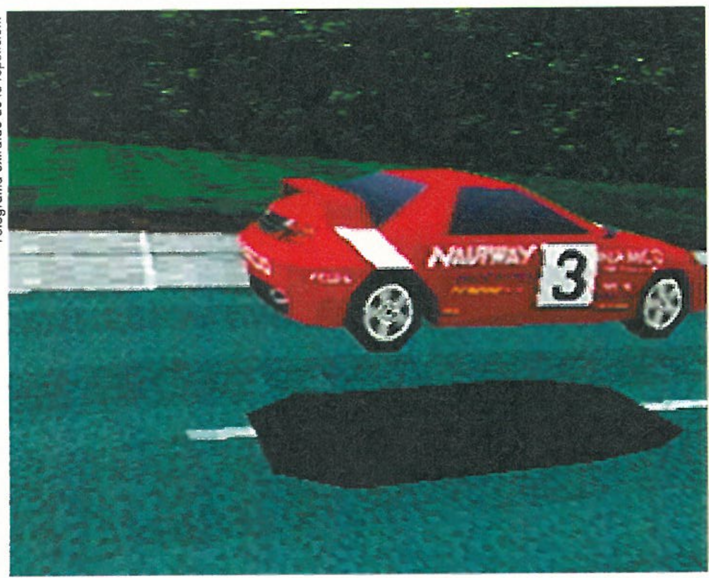


Vista exterior de nuestro coche.

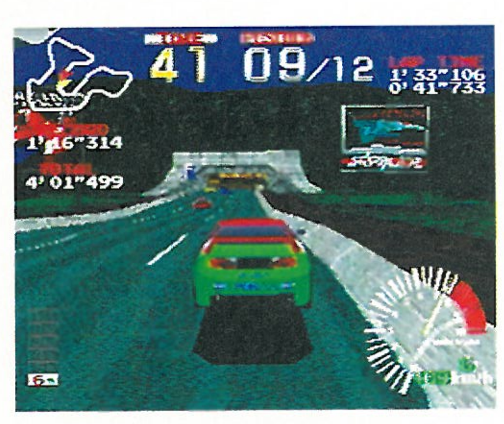

Agradable maja oriental llegada de la recreativa.



¿Veis algún tipo de pixel en este coche?



Fotograma extraído de la repetición.



En el tramo posterior a los desfiladeros, y antes de los túneles, se producen momentos espectaculares. En este lugar (arriba e izquierda), nuestro coche dará un salto.

Todos los coches



Eliminando todas las naves de Galaxians, conseguiremos acceder a controlar la totalidad de los coches que protagonizan el juego. Namco, aquí, brinda un merecido homenaje a sus clásicos. Digno de elogio.



Ridge Racer destroza todas las barreras. El salto cualitativo conseguido es más trascendente de lo que muchos pueden imaginar.

dentro del tiempo establecido.

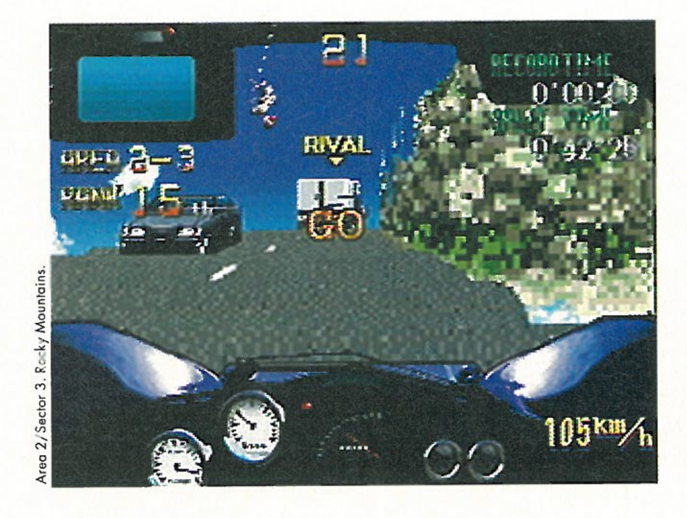
Los derrapes han de ser medidos al milímetro, y la monotonía de competir siempre en el mismo circuito es un presunto inconveniente que aquí no se materializa. Si alguien piensa que es criticable el hecho de que el CD-ROM incluya un solo recorrido al que se le van sumando tramos (Sega tiene la norma de incluir tres), ha de ser consciente de que no es una carencia de la conversión de PlayStation, sino que estaba presente en la máquina original.

En determinadas ocasiones, las uniones entre polígonos se hacen visibles, dejando al aire la superficie azul del fondo. Algunos de éstos, los mayores, desaparecen justo cuando cruzan el umbral de la pantalla (sobre todo los de las zonas de la montaña). Pero este defecto es tan imperceptible y perdonable ante el nivel general de juego, que mentarlo atiende sólo a la búsqueda de la objetividad, difícil de encontrar en un juego que apasiona.

Ridge Racer es una de las mejores conversiones que pueden hallarse para cualquier consola. La única diferencia está en el mueble, porque en lugar de acelerar o frenar con el pedal correspondiente, en la PlayStation lo haremos con alguno de los botones del cómodo *control pad*.

PlayStation ha superado la prueba de conducción con holgura y Namco ha convertido a *Ridge Racer* en un título imprescindible.





Area 2/Sector 3. Rocky Mountains.


Demo renderizada incluida en la intro.

Gale Racer

por Gonzalo Herrero

Gale Racer es un juego que, incomprensiblemente, tiene la desventaja de poseer, por mucho que Sega anuncie el *copyright* en 1994, más de seis años desde que fuera concebido por el grupo de programación AM2. Por aquellas fechas, los polígonos recubiertos de texturas no existían y sí los *macrosprites* que, bajo los efectos de reescalado, eran capaces de producir formaciones complejas de gráficos. La sucesión ininterrumpida del *sprite* de una roca de diferentes tamaños, según la distancia a la que se encuentre, nos aporta la sensación de estar ante la pared más escarpada de una montaña. Esta técnica fue utilizada por Sega –a la cabeza–, Konami y Namco, en la segunda mitad de la pasada década, con títulos como *Súper Mónaco GP*, *After Burner*, *G-Loc*, *Space Harrier*, *Power Drift*, *Wec LeMans*, *Out Run* o, el que nos ocupa, *Rad Mobile*.

Pero los tiempos evolucionan y meter ahora, en la Sega Saturn, un juego que podría firmar el mismísimo Mega CD –con la diferencia obvia de colores–, es un atraso que vuelve a plantear interrogantes profundas sobre las intenciones de Sega con esta consola.

Su desarrollo, si ya conocéis la máquina original, es parecido al de *Out Run*, con tramos cronometrados donde luchamos contra los denominados *rivals*. Si recordáis, en todo momento veíamos la carretera desde el interior del coche.

Es imposible comprender cómo algunos aspectos del original han variado sin explicación ni mejora. Valgan unos ejemplos: si en la *coin-op* se podían elegir caminos diferentes, en

Nombre original	Rad Mobile
Realización	1.994
País	Japón
Compañía	Sega
Programación	AM2
Soporte/megas	CD Rom


Área 3/Sector 3. Omaha.


A diferencia de la versión arcade, en la adaptación no podemos elegir caminos diferentes.





Un error serio del programa: los bloques de gráficos de la carretera se comen los sprites de los coches, cuando estos se alejan.



Área 1/Sector 2. Mojave Desrt.

el CD de Saturn la libertad ha sido cercenada. Cuando en la máquina original pasábamos por un *checkpoint*, el escenario que dejábamos se fundía con el siguiente, el dinamismo era total y no había tiempo de tomarse respiro alguno. Ese era su secreto. En cambio, en 'este' *Gale Racer* el programa funde a negro cuando llegamos al final de cada tramo, y nos facilita estadísticas sobre tiempos y posición. Parece como si los señores de Sega utilizaran esos espacios intermedios para cargar el siguiente tramo, como en los juegos multicarga de Spectrum.

Gale Racer no da la sensación de estar corriendo en una consola que supuestamente pertenece a un nivel superior, más bien parece la recreación del clásico para un Mega CD o una Mega Drive 32X.

Si Sega quiere vender este juego, debería anunciar que se trata de una antigua licencia, que tuvo su época de esplendor ya marchito. Por eso, el comprador potencial debe conocer exactamente lo que le venden.

Personalmente, y en un puro ejercicio de coleccionismo, compraría *Gale Racer* sin dudarlo, porque en cada una de sus curvas puedo encontrar una referencia entrañable. Para quien anhele productos de alto nivel, parecidos a *Daytona USA* o pretenda amortizar su inversión jugando durante un periodo largo, Gale Racer puede convertirse en la desilusión más cruda de cuantas pueda imaginar. El crédito de Sega en el ámbito de las consolas no puede permitirse títulos tan obsoletos como *Gale Racer*.



Área 5/ Sector 3. Columbus.

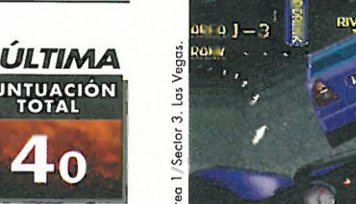




Gale Racer es un juego más propio de Mega CD o 32X. Es difícil jutificar su aparición para Saturn.



Área 4/ Sector 2. Springfield.





Área 1/Sector 3. Las Vegas.



Kirby's Tee Shoot

por Carlos Ballester

Nombre original : Kirby´s Bowl
Realización : 1.994
País : Japón
Compañía : Nintendo
Programación : Hal Laboratory Inc
Soporte/megas : Cartucho/ 8 megas

Se está convirtiendo en norma: los señores de Nintendo han vuelto a demostrar que no es necesario recurrir a espectaculares y costosas producciones gráficas para realizar programas de calidad.
Imaginación y ganas de hacer las cosas bien, son ingredientes suficientes en sus sabias manos para obtener un resultado satisfactorio. Esta rosada pelota es, después de Mario, el personaje más mimados de la factoría Nintendo, sin duda por la excelente acogida de sus programas.
No tiene sentido buscar argumentos rimbombantes para explicar la esencia de este título, porque su esencia es, simplemente, la sencillez y la diversión. *Kirby's Adventure*, de NES, y *Kirby´s Pinball Land* y *Kirby´s Dream Land*, ambos para Game Boy, compartían eso: sencillez y diversión; lo demás, les sobraban.

Puede parecer un recurso infantil, pero *Kirby´s Tee Shoot* no solicita el nombre al jugador para iniciar el desafío, le exige que dibuje una figura geométrica en una pequeña pizarra con la que se identifique.

Quizá sea discutible su utilidad, pero el que niegue la originalidad del inicio del juego de Nintendo niega la evidencia. Así es *Kirby´s Tee Shoot*, tan evidente que nadie lo había hecho con anterioridad.

No hay alardes gráficos, pero el tratamiento del color en función de un foco de luz imaginario que alumbra la acción lleva la firma de Nintendo implícita. Los *sprites* y escenarios son simples, tan simples como *Kirby´s Tee Shoot*, que se deja jugar por cualquiera.

Originales circuitos en perspectiva *filmation*, al estilo *Spin Dizzy Worlds* y *Equinox* de Súper Nintendo, *Monster Max* para Game Boy o *Solstice* para NES, forman el tapiz colorista de un campo de golf que se parece a todo



La sencillez de planteamientos y el sentido del humor acompañan a todas las aventuras de Kirby.



La extensa variedad de objetos que podemos utilizar, hacen un juego de 'largo recorrido'.

menos a un campo de golf, salvo en los hoyos donde Kirby, la bola, tiene que colarse gracias a la ayuda de infinidad de artilugios que aportan la verdadera gracia del juego.

Kirby´s Tee Shoot es un juego de largo recorrido: cuanto más juego, más quiero. *Bomberman* de Hudson, o *Tetris Battle Gaiden* de Bullfrog, saben mucho de eso y comparten con el nuevo título de Nintendo un modo dos jugadores que te deja pegado a la pantalla. La lucha fratricida entre ambos contendientes por lograr una mayor cantidad de bonus es un canto a la diversión en estado puro.

En el debe del cartucho está la excesiva ralentización del juego cada vez que Kirby queda aturdido, lo que convierte a los pasos previos a cada golpe en pastillas para el bostezo. Sin duda, Nintendo debería haber evitatado un error de planteamiento que no hace justicia a la calidad del título.

El perfil de *Kirby´s Tee Shoot* encaja con aquellos juegos que no conocen modas ni megas, por los que el tiempo pasa con generosidad. Los caminos posibles para finalizar cada circuito son innumerables, dependiendo del nivel de pericia del jugador y su inteligencia para filtrear con la lógica.

Títulos como *Kirby´s Tee Shoot* demuestran que los soportes de 16 bits pueden soportar con ingenio el acoso al que el mercado va a someterlos. *Pong* –con 20 años a sus espaldas–, *Tetris* –clásico del género de inteligencia–, *Micromachines*, *Bomberman* y el que nos ocupa, son juegos de concepto sencillo con una jugabilidad endiablada.

Kirby´s Tee Shoot es 'sólo' potencia, ángulos y efectos.

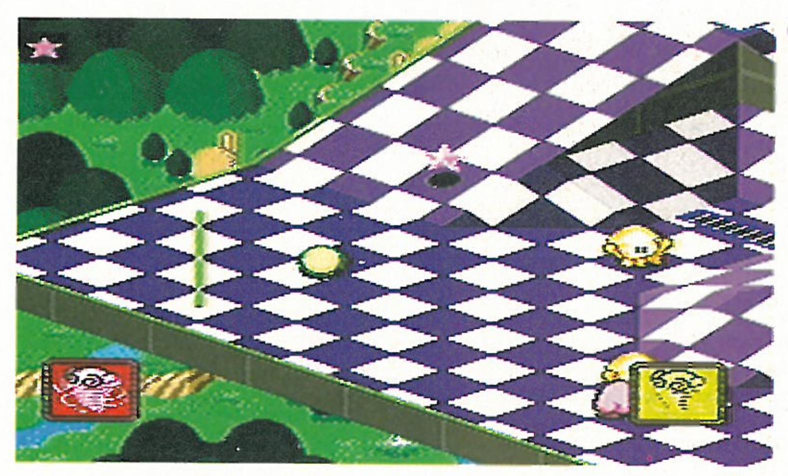


Circuitos





Cuatro son los circuitos que se pueden seleccionar en el modo dos jugadores. La explosión de colorido es notoria en cualquiera de ellos.



A pesar de la calidad general del juego, se echa en falta una mayor variedad de escenarios.

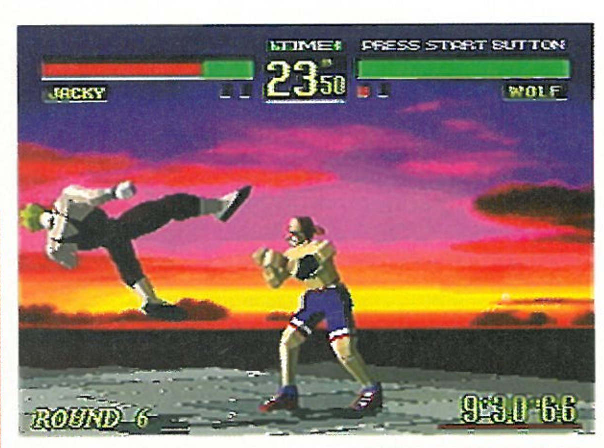


La originalidad manda en el cartucho. Esta es la forma de introducir nuestra identificación.





Kage vs. Lau. Modo un jugador.



Alguno de los luchadores de AM2 están diseñados con cerca de 1.200 polígonos. Los fondos, sin embargo, son backgrounds puros y duros.

Virtua Fighters

por Javier S. Fernández

Nombre original : Virtua Fighters
Realización : 1994
País : Japón
Compañía : Sega
Programación : AM2
Soporte/megas : CD ROM

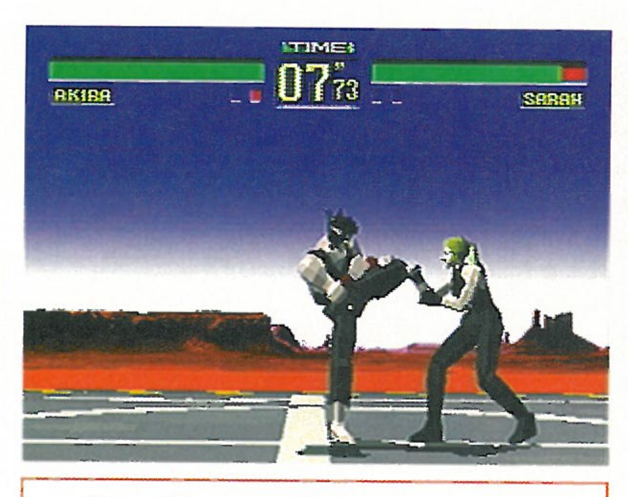


Gran parte de la locura desatada en Japón por la Sega Saturn se debe a Virtua Fighters.

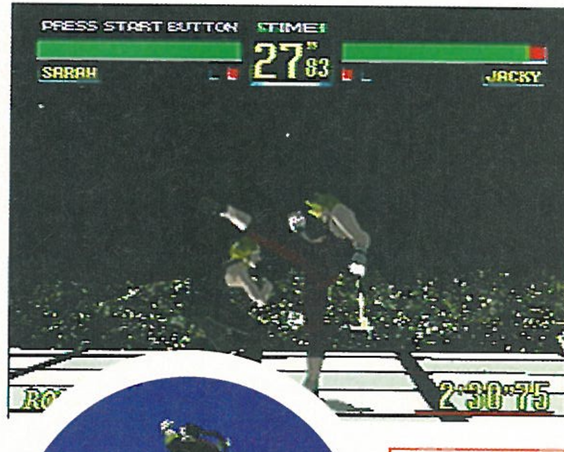
Cuando en 1992 Sega Amusement (división recreativa de la compañía) inundó Japón con una máquina de conducción llamada *Virtua Racing*, estableció también un nuevo *modus operandi* en la realización de videojuegos. Aquellos polígonos que se desplazaban a velocidad endiablada por las *coin-op* niponas, eran los cimientos de una saga nacida para simular un universo virtual que dio a luz, un año más tarde, a una máquina que eclipsó en el país oriental a cualquier otro juego conocido. Su nombre: *Virtua Fighters*.

La acogida del mercado adquirió tal magnitud que los responsables de Sega Enterprises (división para el ocio electrónico doméstico), ocupados por aquellas fechas en el proyecto Saturn, comprendieron enseguida que la nueva consola de 32 bits y el simulador de luchadores poligonales estaban obligados a entenderse. El 22 de noviembre de 1994, la Sega Saturn apareció en el mercado junto al primero de sus juegos, *Virtua Fighters*, con unas expectativas de ventas de 300.000 unidades. La locura invadió Japón y los analistas coincidieron en achacar gran parte del éxito del nuevo formato al juego. La estrategia de Sega fue sabia. Si la Saturn pretendía satisfacer el sueño de muchos usuarios por tener en su casa una consola tan potente como las *coin-ops*, qué mejor forma de lograrlo que potenciar su lanzamiento con el juego que había revolucionado los salones recreativos.

El trabajo que los japoneses de AM2 han realizado con la adaptación de *Virtua Fighters* para Saturn es excelente, pero es obligado hacer unas cuantas reflexiones. Cualquier usuario de consolas de 16 bits tardaría muchos minutos en cerrar la boca ante la sorpresa que supone enfrentarse por primera vez ante la Saturn y *Virtua Fighters*. Sin embargo, y aún reconociendo en el juego de Sega un



Virtua Fighters es un juego dinámico. Desde la vertiginosa carga del CD, hasta el paso fugaz de los combates, todo es ágil.



La suma de los movimientos que pueden ejecutar los luchadores asciende a 700.



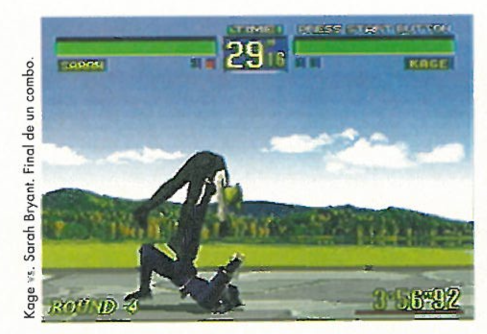
Demo: victoria de Pai Chan sobre Jack.

Al final de cada combate podemos disfrutar de una espectacular repetición que la consola presenta en distintos planos.

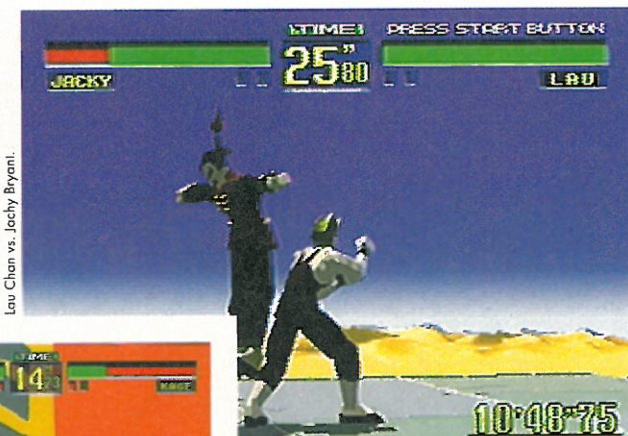
clásico incontestable, hay que comentar algunas diferencias respecto a la máquina recreativa que sólo la euforia de quien lo descubre por primera vez puede ocultar. Aunque el número de polígonos utilizados en escena es sensiblemente más bajo que en la recreativa, se ha logrado una réplica casi exacta, sin duda por la potencia de los dos procesadores Hitachi de 32 bits que Saturn incorpora.

Los luchadores, ocho en total, han sido diseñados con cerca de 1.200 polígonos y realizan con una suavidad y perfección asombrosas todos y cada uno de los golpes y llaves del *arcade* original, un total de 700 movimientos. Ocho cámaras situadas en ángulos distintos proporcionan un número tan elevado de perspectivas, que los detalles de la lucha alcanzan límites que jamás soñaron simuladores en





Kage vs. Sarah Bryant. Final de un combo.



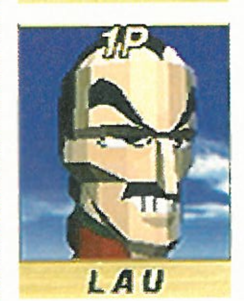
Lau Chan vs. Jachy Bryanl.

Victoria de Pai sobre Kage. Repetición.

LUCHADORES









consolas menores. Los escenarios, también poligonales, se integran perfectamente en la acción, con unas rotaciones respetables, aunque es aquí donde se abre un lugar a la crítica. Además del ostensible *fliqueo* de la imagen –provocado habitualmente porque la máquina encuentra problemas para manejar toda la información–, algunos polígonos desaparecen caprichosamente, algo que hoy es difícil imputar a la consola, por los pocos elementos de juicio que poseemos a la espera de nuevos cartuchos, pero que merecen un seguimiento especial y un punto de comparación con las nuevas plataformas que ya están en el mercado.

Como sucediera en la máquina original, un potente zoom, *made in* SNK, acerca y aleja la imagen con suavidad, para garantizar la autonomía de los luchadores por todo el tatami. En su afán por lograr una conversión satisfactoria, los programadores de AM2 han incluido las escenas originales con la celebración de los vencedores y la repetición de los últimos golpes del asalto desde un ángulo diferente.

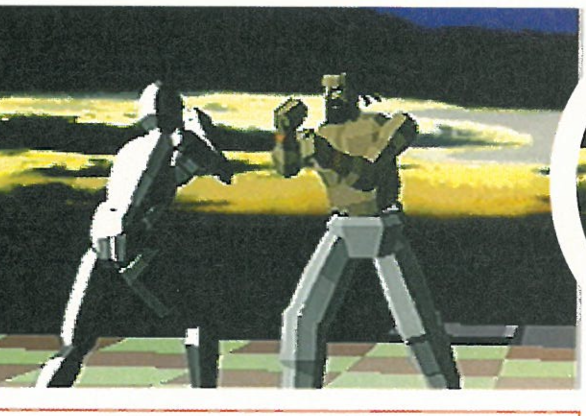
La jugabilidad es uno de los pilares del éxito de *Virtua Fighters*. Sin la necesidad de recurrir a complicadas combinaciones para obtener llaves especiales, la estrategia cobra un lugar importante dentro del combate. El CD Incluye tres modalidades de juego y la posibilidad de modificar la pericia de nuestro luchador y del adversario. En los modos *arcade* y *ranking*, y tras acabar con los demás contendientes, tendremos la posibilidad de enfrentarnos a enemigos ocultos. Si tras los distintos asaltos la lucha queda en tablas, asistiremos a un original



Las críticas vertidas sobre la Saturn se centran en la pérdida de polígonos que sufre Virtua Fighters.



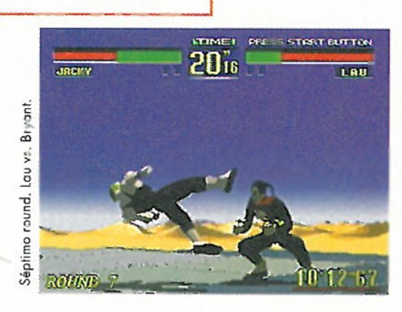
El empate conduce a la muerte súbita final.





Dural vs. Jeffery McWild.

Dural es el enemigo final de Virtua Fighters. Su dificultad es infinitamente supérior, por ejemplo, a Gaia, el último rival de Toh Shin Den.



Séptimo round. Lau vs. Bryant.

combate a muerte súbita, en el que el tatami se reducirá considerablemente.

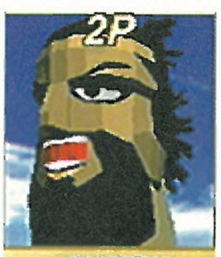
El dinamismo del juego es otro de los factores que justifican la evolución que está sufriendo el mundo de las consolas. La velocidad de acceso del CD es tan rápida que la Saturn apenas se toma tiempo para iniciar la acción. Una acción ininterrumpida, porque, si el jugador desea mayor agilidad en los combates, puede rechazar tanto las repeticiones como las celebraciones de las victorias.

Virtua Fighters se ha convertido en el nuevo buque insignia de Sega, en el motor de la Saturn. Juego y máquina son magníficos, pero también suscitan preguntas que sólo el tiempo podrá contestar. Por su condición de conejillo de indias, de primogénito, es de sentido común afirmar que *Virtua Fighters* no es lo mejor que se puede hacer para Saturn, hecho que, dada su calidad, es una magnífica noticia, pero también algo exigible para una consola de su potencia. Es de suponer que, en un futuro inmediato, el mejor conocimiento de la máquina por los programadores llevará a una mayor explotación de sus posibilidades, máxime teniendo en cuenta la tremenda competencia que se avecina, como lo demuestra el hecho de que en Japón, casi simultáneamente al lanzamiento de *Virtua Fighters*, se ha puesto a la venta *Toh Shin Den*, juego de corte similar que Takara ha realizado para Sony PlayStation y que mejora la mayoría de los aspectos del simulador de Sega. Pese a este fiero competidor, hay que valorar en su justa medida el trabajo de AM2, porque de ellos es el mérito, ellos son los que han puesto las bases a una nueva forma de realizar videojuegos, tan brillante que ha sido adoptada por gente del prestigio de la propia Takara.

Ya está en los salones recreativos *Virtua Fighter II*, la nueva máquina de AM2, con la inclusión de dos nuevos personajes como principales exponentes de las mejoras que presenta la *coin-op*. Se está trabajando en la versión para Sega Saturn, que podría estar disponible en un año. Será una fantástica referencia para comprobar la evolución de la máquina y su *software*.

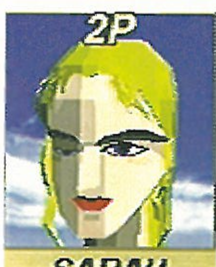


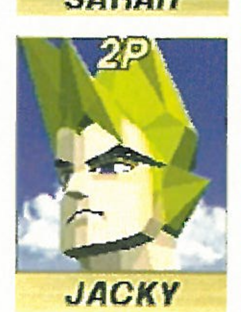
LUCHADORES











Toh Shin Den





Nombre original : Toh Shin Den
Realización : 1.994
País : Japón
Compañía : Takara
Programación : Interno
Soporte/megas : CD Rom

por J. Luis Sanz

Al César lo que es del César. Esta es la idea, con matices, que hay que transmitir para hablar del fenómeno creado por *Virtua Fighter* como evolución en el género de la lucha. Una evolución, no lo olvidemos, restringida a las grandes máquinas. Todos aquellos que han escrito sobre *Toh Shin Den* han sucumbido ante la tentación de compararlo con *Virtua Fighter*. La mayoría han dado su beneficio al juego de PlayStation, pero muchos han obviado el mérito que supone innovar, crear algo que otros luego mejoran.

Nos encontramos ante un nuevo concepto de videojuegos que transforma los gráficos y movimientos tradicionales en miles de polígonos que se mueven, con armonía, en un mundo 3D que la consola maneja con determinación. El secreto de estos juegos radica en el control que existe sobre el entorno. Los bonitos *backgrounds* (fondos) se potencian con los 16,7 millones de colores, pero pasan a ser meros espectadores del *show* que, en un primer plano, se está desarrollando. Así, en el lugar de la lucha, la consola recrea con todo lujo de detalles un entorno repleto de polígonos recubiertos de texturas y sombras *Gouraud*, elementos cuya situación en pantalla atiende a un orden preestablecido, por lo que siempre ocupan su lugar en el espacio. Una vez que la consola ha sido capaz de generar ese entorno, el punto de vista del jugador puede moverse con total libertad por el micromundo del juego. Los zoom, *made in* SNK, de los *Art of Fighting* o *World Heroes* no existe, simplemente son movimientos de acercamiento o alejamiento de una hipotética cámara que dependen, únicamente, de la posición de los luchadores.

Una vez que los programadores han conseguido hacer evidente que el punto



Sofía tiene golpes sorprendentes. A lo Gilda, coje de la pechera a su enemigo y lo abofetea.

Personajes





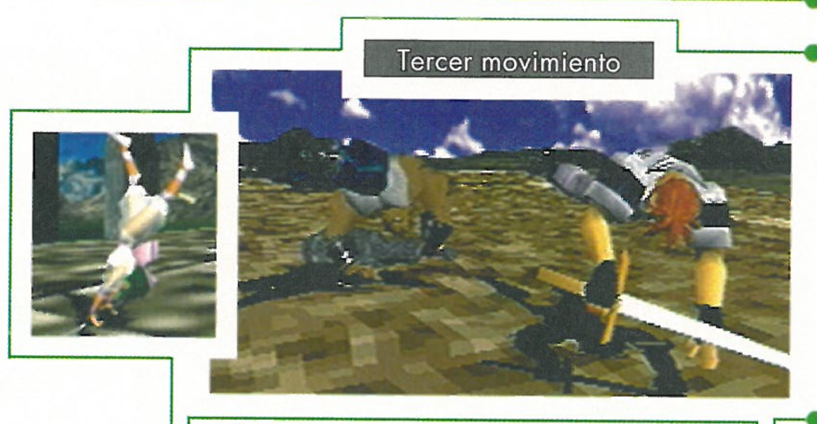


Ocho son los personajes de Toh Shin Den, a los que se suma GAIA, el enemigo final de juego. Esta es la relación de sus nombres y las armas que utilizan, que aparecen entre paréntesis: EIJI SHINJO (Nihontoh), KAYIN AMOH (Claymore), RUNGO IRON (Mace), FO FAI (Iron Claw), SOFIA (Whip), ELLIS (Dirk), MONDO (Spear), DUKE (Two Hand Sword) y GAIA (Armor Bastar).

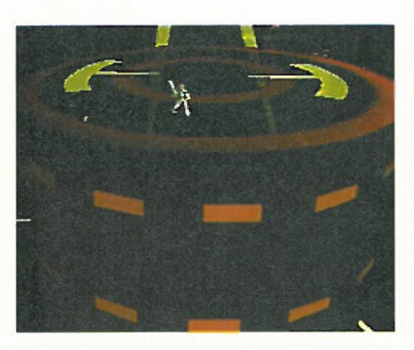
de vista varía inteligentemente por todo el tatami, sin ninguna confusión, llega el punto culminante del programa: la fluidez. Este detalle, muchas veces olvidado por empresas que se empeñan en obligarnos a contemplar pantallas de las que no se puede salir ni aunque apaguemos la consola, permite que, entre un combate y otro, no haya apenas tiempo de espera, las partidas sean fugaces y una derrota se convierta en la perdida de una batallla y no de la guerra. A este último aspecto se le conoce con el nombre de jugabilidad y *Toh Shin Den* de eso, está sobrado.

Hay una constante que diferencia a los juegos de consumo fácil de otros donde, supuestamente, es necesaria mayor habilidad y experiencia. *Toh Shin Den* pertenece al primer grupo por la sencilla razón de que cada uno de los botones tiene una función específica y evidente para la intuición. Cualquier botón garantiza las premisas de

Tercer movimiento



Toh Shin Den introduce un nuevo movimiento, que no existe en Virtua Fighter y que aporta espectacularidad y exige estrategia. Ahora podemos avanzar, retroceder y desplazarnos lateralmente con una voltereta para buscar la espalda del contrario. No es un recurso decorativo, sino eficaz contra las magias.



Como ocurre en Virtua Fighters, si uno de los luchadores sale del tatami, pierde el asalto.



Rungo patea a Kayin.

causa/efecto. Todos conducen a un golpe sencillo y fácil de recordar, por lo que aún en las primeras partidas, es posible protagonizar un duelo interesante y equilibrado, algo que no ocurre, por ejemplo, en títulos como *Twin Godesses*, también para PlayStation, que presenta una complicación más acusada.

Pero Takara ha sido clarividente y su acierto tendrá consecuencias en futuros lanzamientos del mismo estilo. Pulsando un botón determinado, según la configuración escogida, nuestro personaje puede realizar un tercer movimiento. Si en los juegos tradicionales de lucha sólo podíamos retroceder y avanzar, en este CD se ha incluido una tercera posibilidad: movernos hacia un lado u otro con una espectacular voltereta. Esto permite, entre otras cosas, que el factor estrategia tenga más importancia que el mero conocimiento de las llaves. Ante el ataque con magias de un personaje, que hasta ahora evitábamos saltando o agachándonos, podremos movernos lateralmente y buscarle la espalda para golpearle. Un hecho que, entre otras cosas, acelera la acción, la sensación de control total sobre nuestro luchador y la diversión.

Takara ha dado una vuelta de tuerca cogiendo lo mejor del clásico, *Virtua Fighters* –olvidar la 'paternidad' de Sega es ejercicio de necios–, y lo ha hecho suyo, para presentarnos un producto de calidad que no se olvida del fin que siempre deben perseguir los juegos: divertir.

Takara nos demuestra que los viejos y actualizados conceptos nunca mueren y que esta consola, todavía joven, puede ser una caja de Pandora que nos depare muchas y gratas sorpresas.

Toh Shin Den está reclamando a voz en grito un hueco en el revolucionario mercado de las 32 y 64 bits. Hasta que nadie diga lo contrario, hueco concedido.



Mondo eleva a Duke con la ayuda de su lanza.



Gaia es el último enemigo antes de terminar el juego. La mejor manera de derrotarle es buscar su espalda continuamente.

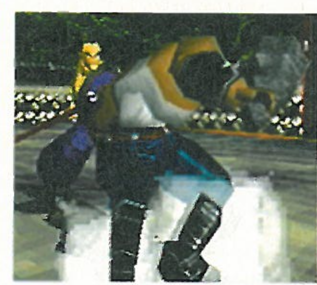


Fo ejecutando la magia de la burbuja.

Sofía pone en funcionamiento su látigo.

Golpes especiales





Respetuoso con las pautas del género, Toh Shin Den goza de magias especiales. Si bien no son excesivamente originales, las grandes dosis de espectacularidad y la definición con la que se perciben todos los movimientos del personaje cuando las ejecuta son notables. La percepción del movimiento es de gran nitidez.

90.000 polígonos

HYPER SOLID

Es norma en muchas empresas bautizar a las técnicas que desarrollan exclusivamente para sus juegos. HyperSolid es una manera más, la de Sony, de llamar al método para mostrar a los luchadores y demás elementos formados mediante polígonos. En la carátula afirman que, más o menos, 90.000 de estas formaciones aparecen en pantalla por segundo.



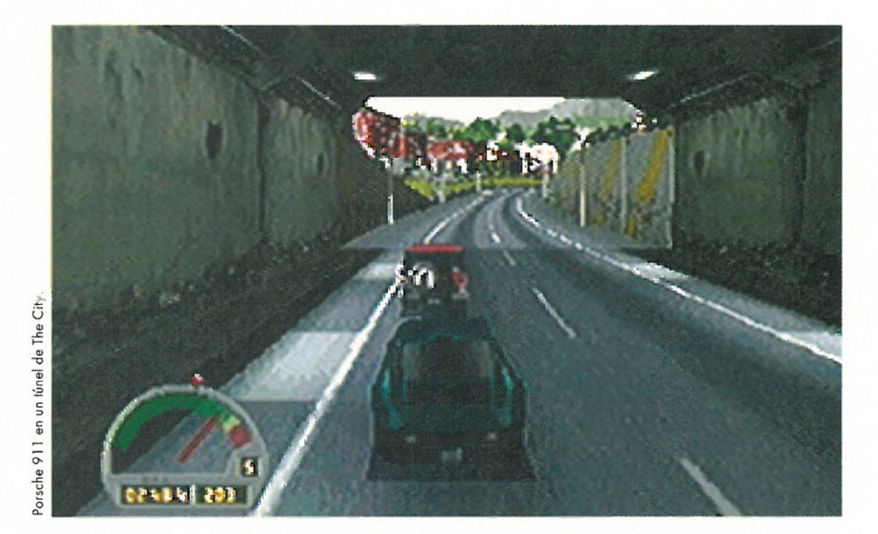


The Need For Speed

por J. Luis Sanz

Nombre original : The Need for Speed
Realización : 1.994
País : E.E.U.U.
Compañía : Electronic Arts
Programación : Interno
Soporte/megas : CD Rom

Desde los ancestrales tiempos de *Pole Position*, de Atari, los títulos de simuladores automovilísticos han aumentado tanto como su demanda. *The Need for Speed*, nombre con el que se conoce la versión original y americana de *Over Drivin'*, no tiene nada especial o innovador en su desarrollo. Pertenece a una serie llamada *Road&Track*, heredera directa de un grupo de simuladores que, especialmente para ordenadores personales, marcaron un estilo que han asumido otros programas. A esta completa saga, ideada por Accolade, pertenecen los clásicos *Test Drive*, espectacular en 1986; *Test Drive II: The Duel*, versión posterior con escasos cambios; y *Test Drive III: The Passion*, un programa que incorporaba vistas externas y un seudomundo tridimensional por el que podíamos movernos a nuestro gusto.



Porsche 911 en un túnel de The City.

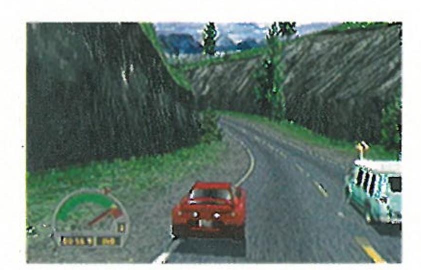
Las bases estában sentadas: el desarrollo, las opciones y, evidentemente, un número respetable de coches que hacen las cosas que exigen los incondicionales al género. Pero hay algo que diferencia a *The Need for Speed*, el hijo aventajado, de sus progenitores: es imposible percibir, al contemplar imágenes estáticas, la portentosa realidad que cada una de sus acciones destilan. Si analizamos *Road Rash*, otro lanzamiento de Electronic Arts, también para 3DO aunque anterior en el tiempo, comprobamos como los coches, motos y demás artefactos móviles, estan dibujados en 2D, sin profundidad, por lo que su estructura depende exclusivamente de la posición que éstos

LOS COCHES

Porsche 911
Ferrari 512 TR
Dodge Viper RT/10
Chevrolet Corvette ZR-1
Lamborghini Diablo VT
Toyota Supra Turbo
Mazda RX-7
Acura NSX

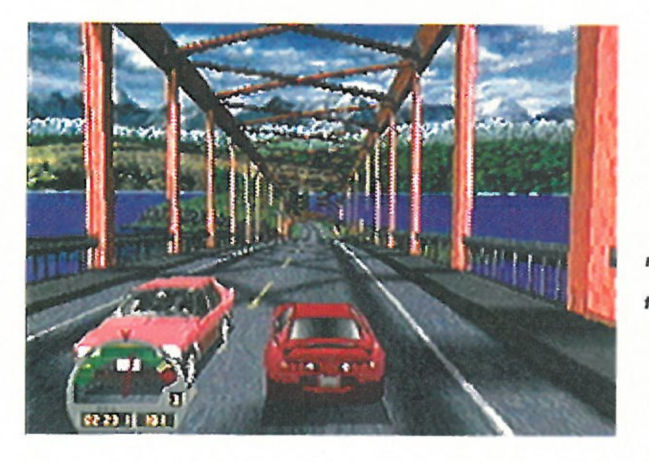


El checkpiont no renueva la cantidad de tiempo, es la meta de cada uno de los tramos.

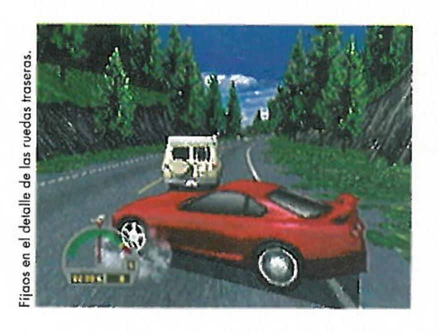


ocupan en el escenario. La interacción con los demás elementos es mínima. Las colisiones existen, pero las reacciones siempre son las mismas: el motorista salta por la aires y el vehículo contra el que chocamos se mantiene intacto.

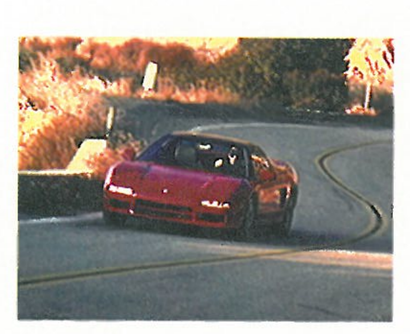
The Need for Speed ha puesto fin a este pobre recurso, porque la consola genera, en un teórico 3D, los dibujos de todos los vehículos. Así, nunca existen dos colisiones iguales por la misma razón que, desgraciadamente, en la vida real tampoco se da el caso. La representación de los accidentes



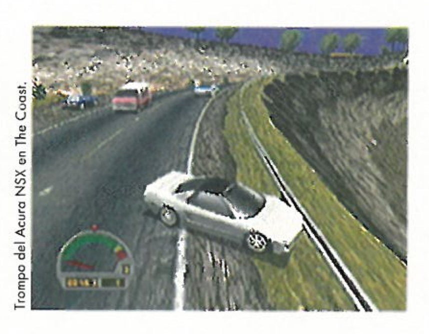
La 3DO es la consola que mejor genera los entornos tridimensionales. Los fondos, en cambio, no dejan de ser meros backgrounds digitalizados.



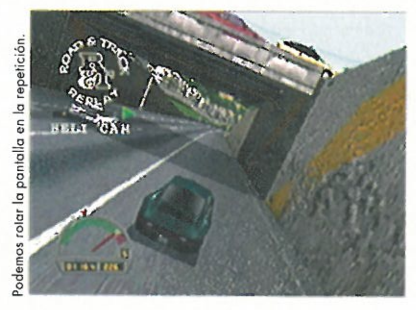
Fijaos en el detalle de las ruedas traseras.



La imágenes en FMV (Full Motion Video) se alternan con las de Photo CD que la 3DO puede leer.



Trompo del Acura NSX en The Coast.

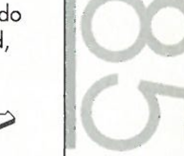


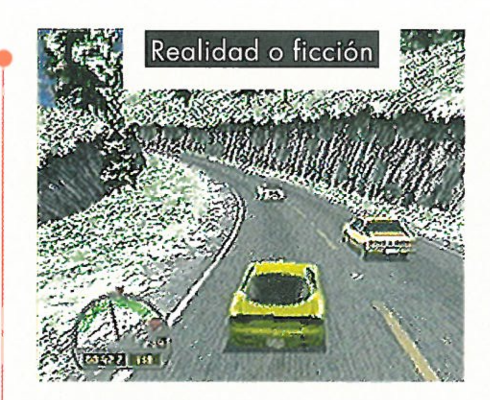
Podemos rotar la pantalla en la repetición.



A diferencia de otros juegos, The Need for Speed es un puro simulador de conducción con situaciones reales de colisión.

dependen de la velocidad, el lugar donde se golpee nuestro coche y los elementos que haya alrededor. Es importante matizar que no estamos limitando la valía del juego al hecho exclusivo de poder presenciar situaciones de colisión reales, pero sin duda esto afecta directamente a la seriedad con la que tenemos que afrontar *The Need for Speed*. Es tan real que cuando aceleramos, el morro de nuestro coche se levanta, o cuando trazamos una curva con brusquedad, perdemos el control y estamos avocados al inevitable trompo.





Uno de los mayores incentivos que impulsa a los productores de videojuegos a superarse es la emulación total, hasta sus últimas consecuencias, de la realidad. Electronic Arts, en ese intento, ha multiplicado sus esfuerzos por conseguir que The Need for Speed se convierta en un examen previo, para los no iniciados, antes de poder acceder al mundo de la conducción. Es uno de los pocos programas que divierte mientras contemplamos la repetición de nuestra carrera o un resumen de los mejores momentos.

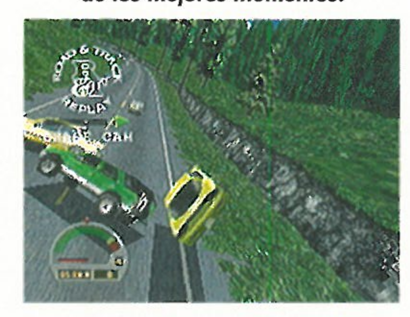
Los escenarios ayudan a introducirnos en el desarrollo, y son ellos los que convierten, una vez más, a la Real 3DO en la consola que mejor maneja, hasta el momento y con el permiso debido a las balbuceantes PlayStation y Saturn, los entornos 3D. Las gamas de colores varían para mostrarnos efectos de luces y sombras, y las texturas están escogidas con un gusto exquisito.

La conjunción de todos estos elementos constituye lo que, sin duda, es un aliciente incuestionable más para intentar superar tramos, en una carrera loca por presenciar escenarios de gran calidad y belleza.

Por la misma razón que *The Need for Speed* es un simulador, es obligado advertir que hay que entrenar, porque no es sencillo coger la lógica de sus movimientos. Es la diferencia que existen entre éste y otros juegos de coches. *Daytona USA* o *Ridge Racer* son simples *arcades* que heredan su concepto del viejo *Out Run*: lucha contra el crono por superar los distintos *checkpoints* hasta terminar la carrera en primer lugar dentro de un circuito cerrado; la velocidad de los bólidos, por tanto, es la condición principal de la que se valen para cautivar a los jugadores.

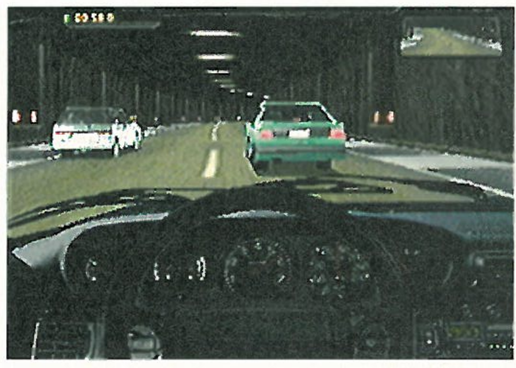


El juego ofrecer una repetición completa del tramo o un resumen de los mejores momentos.

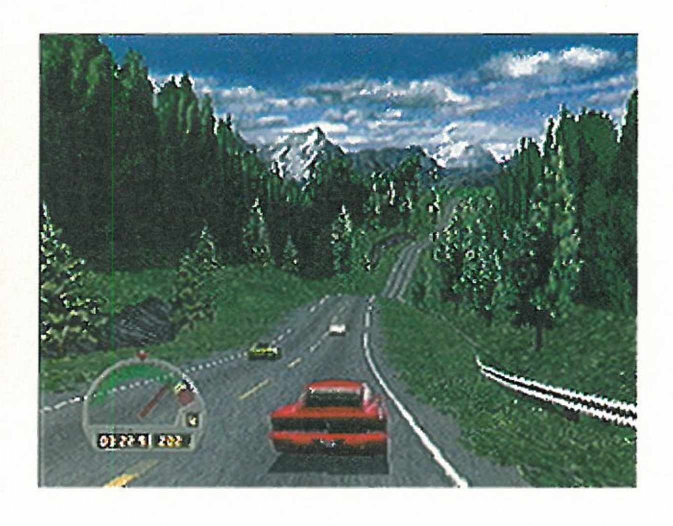


En *The Need for Speed,* los coches, en teoría, pueden alcanzar las mismas velocidades pero, sin embargo, la sensación que se experimenta es notablemente inferior. Esto se debe a la amplitud de la pantalla. Tanto *Ridge Racer* como *Daytona USA* muestran decorados de profundidad limitada, con montañas y vallas completamente pegadas a la carretera, lo que proporciona un acusado efecto de vértigo.

En el juego de Electronic Arts los decorados se extienden en el horizonte a grandes distancias, por lo que la percepción de velocidad sólo se hace evidente cuando los objetos que

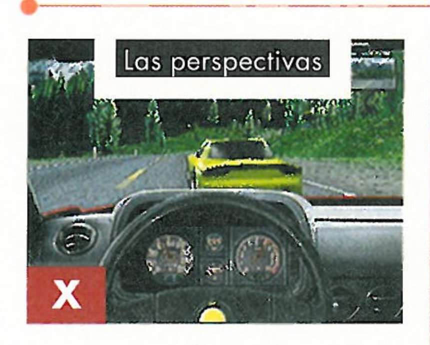


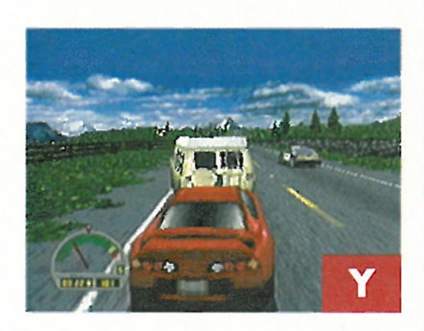
El programa ofrece tres vistas de la acción. Una desde el interior del coche y dos exteriores a diferentes distancias.



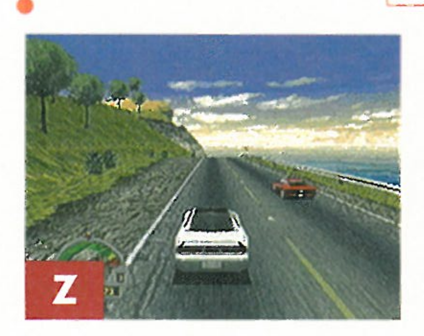


Las perspectivas





Aprovechando las posibilidades de la máquina, el clásico ha sido mejorado con tres perspectivas diferentes.
X- Interior: da una mayor sensación de velocidad.
Y- Exterior cercana: muestra una porción de escenario más grande, pero el tamaño del coche es molesto.
Z- Interior alejada: cómoda y muy agradecida, es la vista que proporciona una mejor ubicación de nuestro vehículo en el escenario.



forman el decorado se acercan al coche. Son ampliaciones en tiempo real.

Es de justicia resaltar que *The Need for Speed* tiene un fallo que, sin embargo, merece nuestra indulgencia: en las colisiones, los coches no sufren daños externos, la consola se limita a quitarnos una de las tres vidas disponibles. Tiene una fácil explicación: si ya es complejo saber cómo la 3DO es capaz de generar y calcular las colisiones, pedirla que deforme las estructuras de los implicados, en función del lugar donde se golpeen, es un ejercicio de perfección tan espectacular como prescindible.

The Need for Speed, alias *Over*

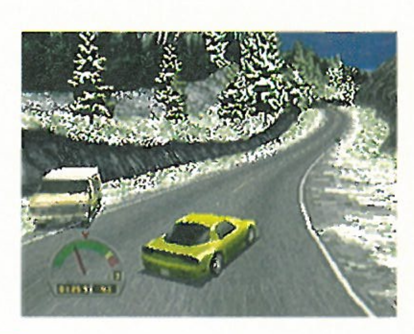


Drivin' en japón, tiene todos los matices necesarios para atrapar, sobre todo, a los enamorados de los coches de alto nivel.

El simulador de 3DO demuestra que, aunque los conceptos en el mundo de los videojuegos son relativamente invariables, las adaptaciones con sentido son aquellas que aprovechan todas las posibilidades que brinda el nuevo soporte. Así, este juego simula con brillantez, sin cortes de la cruda realidad, la conducción de un coche. También es competición y riesgo, pero ante todo, disfrute y goce de saber que el manejo de nuestro vehículo responde con las mismas pautas de comportamiento que lo hace uno real. Controlar *The Need for Speed* en modo hard transmite sensaciones que sólo puede comprender aquel que tiene un carné de conducir.

Tres escenarios





El número de escenarios de The Need for Speed es escaso si lo comparamos con otro lanzamiento de Electronic Arts, Road Rash. Es un defecto claro, que no resta para nada el interés que un título así debe despertar. Los escenarios son: La Costa, con todas sus edificaciones residenciales; los tramos Alpinos verdes y nevados; y la Ciudad, una auténtica carretera de circunvalación. Y no hay más.



ÚLTIMA





Starblade

por Gonzalo Herrero

Namco es una de las empresas que, junto a Konami, Capcom, Taito y Sega, mayores logros han obtenido programando juegos para los salones recreativos. Con la llegada de las *dedicated machines*, máquinas cuyos muebles están diseñados especialmente para los juegos que sostienen (*Out Run*, *G-Loc*, *Galaxy Force*, etcétera), numerosas empresas se atrevieron a fabricar modelos sofisticados con el único fin de captar la atención del jugador.

Con las limitaciones correspondientes que existían a finales de los 80, se desarrollaron numerosos juegos de base sencilla, puros matamarcianos donde los enemigos se movían caprichosamente para evitar el impacto de nuestras descargas energéticas. A este género, pertenecen títulos más cercanos en el tiempo, en otros soportes, como *Rebel Assault*, con sus escenarios y llamadas a la saga cinematográfica Star Wars; *Silpheed*, ejemplar; o Microcosm, menos fumable.

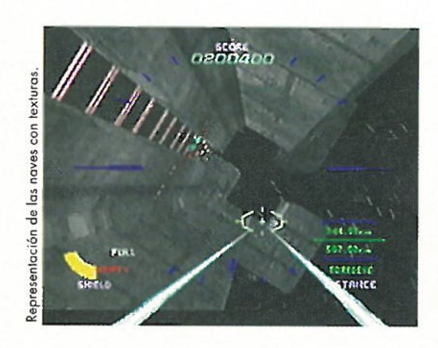
Starblade, gracias a su origen, se salvaba de la mediocridad de muchos títulos, por tratarse de una máquina que inundaba nuestros sentidos, en el mueble original, con una pantalla panorámica de grandes dimensiones y un par de altavoces colocados, justamente, a la altura de nuestros oídos. Es lógico que salgan a la palestra muchos detractores de la versión de *Starblade* para 3DO, porque ninguna de las premisas originales ha variado. Como en la *coin-op*, la consola nos lleva por los derroteros escogidos por los programadores de una forma automática, sin que podamos cambiar nuestro rumbo. La elección está seleccionada de serie.

Al igual que ocurre con la versión del mismo título para PlayStation, este CD incorpora una innovadora opción, un teórico segundo juego de igual desarrollo, donde todos los elementos de pantalla han sido recubiertos de texturas. Así, los fríos asteroides planos de la máquina original se convierten en espectaculares moles de piedra. Pero no os equivoquéis, la Real 3DO no genera en ningún momento los

Juego con texturas



La única variación de Stardblade para 3DO, respecto a la máquina original, es una opción en la que las texturas cubren las estructuras.



Representación de las naves con texturas.



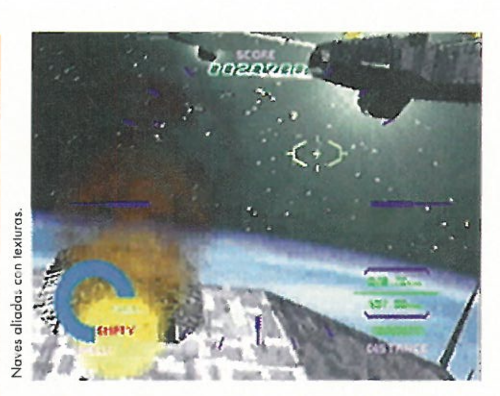
Ataque a los cruceros. Modo texturas.

Nombre original :	Sterblade
Realización :	1991 (Arcade) 1994 (3DO)
País :	Japón.
Compañía :	Namco
Programación :	Interna
Soporte/megas :	CD Rom

Juego sin texturas



Han pasado tres años desde que el juego apareciese y apenas ha sufrido mejoras. ¿Copia para coleccionistas o juego de relleno?



Naves aliadas con texturas.



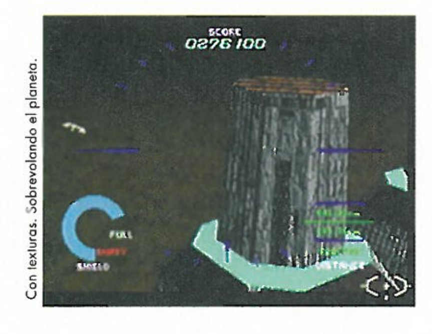
Danger, pronto perderemos una vida.

escenarios, siquiera posiciona los elementos que muestra. Como ya ocurriera con máquinas de otro estilo, pero igual fundamento, las imágenes son extraídas del programa original utilizado para la recreativa, por lo que la conversión 'se limita' a digitalizar las imágenes en formato 3DO y diseñar los elementos de juego restantes: enemigos, marcadores o disparos.

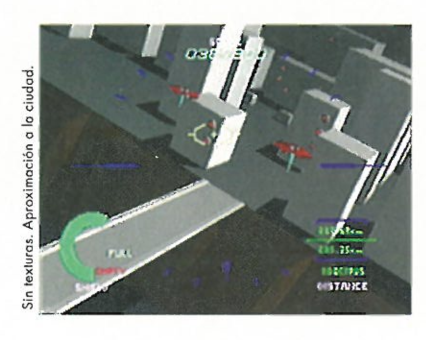
Un pequeño defecto que existe en el programa, cuando se juega con las texturas, es el de la pixelación, léase, prueba definitiva con la que se hace evidente que los escenarios que estamos contemplando han sido digitalizados. No es la primera vez que la 3DO adolece de tal defecto.

Aunque el aspecto sonoro es idéntico al de la recreativa, hay que decir que trasvasar los efectos y músicas hasta un CD no tiene mérito alguno, salvo el que supone crearlos para el original.

Si ya hemos visto que las materias primas de esta versión son las de la máquina recreativa, es lógico llegar a la conclusión que la calidad de este programa es tan buena o más que la *coin-op*. Dicha afirmación admite un matiz importante: el tiempo. Desde la aparición de esta máquina, muchas hojas del calendario han caído, y en el



Con texturas. Sobrevolando el planeta.



Sin texturas. Aproximación a la ciudad.

camino han aparecido maravillas como el *Virtua Star Wars*, de Sega, donde el jugador puede moverse con total libertad por el infinito entorno tridimensional. En este punto es donde *Starblade* falla en sus expectativas. Todo el que no conozca la recreativa original, tendrá problemas para asimilar este teórico paso atrás en la evolución lúdica.

Como secede con otros clásicos, el comprador de este título debe saber a lo que se enfrenta antes de adquirirlo a ciegas.

El programa de Namco parece una elección correcta, que tiene en su haber la esencia de la portentosa recreativa y que admite, sin ninguna duda, muchos peros.





Art of Fighting 2

La factoría SNK sigue fabricando juegos de lucha siempre correctos, raramente innovadores. Art of Fighting 2 es la imagen reflejada en el espejo de Super Street Fighters II.





Hay dos aspectos muy superiores en Art of Fighting 2 sobre Super Street Fighter II: los escenarios y el sonido.

por Javier S. Fernández

Street Fighter II es el clásico y Capcom su hacedor. *Art of Fighting 2* es, como tantos otros, hijo putativo de aquel juego que revolucionó las *coin-op* y las consolas. SNK, compañía japonesa con tradición y oficio en lo que a juegos de lucha se refiere, se amamantó de la generosa teta *Street Fighter* en repetidas ocasiones, la primera, con el maravilloso *Fatal Fury*. Dicho título, aunque mantenía el mismo estilo del 'Gran Clásico', se preocupó en innovar. La inclusión de un doble plano de juego justificó su aparición y marcó las suficientes diferencias para considerarlo uno de los grandes. Desde el nacimiento de *Fatal Fury*, SNK se prodigó en títulos de lucha como *King of Fighters*, *Samurai Shodown*, *World Heroes* o *Art of Fighting 2*, cuya adaptación para Súper Nintendo ha corrido a cargo del equipo de programación Saurus, de Takara, autores del laureado *Toh Shin Den* para PlayStation.

El parecido entre Art of Fighting 2 y *Super Street Fighter II* es más que sospechoso, son como hermanos gemelos, pero tienen distintos padres y, por lo tanto, algo no anda bien. Takara ha introducido variaciones en su programa, pero imperceptibles ante la similitud manifiesta. El magnífico zoom de la casa vuelve a convertirse en el elemento diferenciador: ¡qué menos! Gráficamente son como dos gotas de agua, aunque *Art of Fighting 2* luce un mejor diseño en los escenarios. Por lo demás, ambos cartuchos son prácticamente idénticos, incluso con un escandaloso parecido entre los propios luchadores. El sonido del programa de Takara es notoriamente superior, tanto en sus melodías como en los efectos.



Takuma castigado en el escenario de Lee.

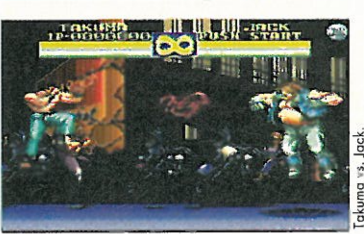
Nombre original	Ryuukonoken 2
Realización	1.994
País	Japón
Compañía	Takara
Programación	Saurus
Soporte/megas	Cartucho / 32 mb



Podemos seleccionar a Mr. Big (sobre estas líneas) en el modo versus. No así en el modo battle, donde se convierte en un duro rival.

ESCENARIOS

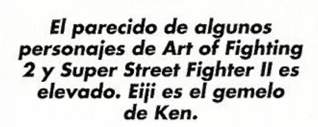

Ejemplo del zomm *made in* SNK.


Takuma vs. Jack.



La falta de originalidad se está convirtiendo en un mal endémico en los simuladores de lucha. Se echa en falta la valentía de las compañías.


John muestra los 'poderes' de King.


El parecido de algunos personajes de Art of Fighting 2 y Super Street Fighter II es elevado. Eiji es el gemelo de Ken.

Aunque *Art of Fighting 2* no aporta nada nuevo, es de justicia destacar la alta calidad general del programa, incluso superior a la de su espejo de Capcom.

Es un título recomendable, exclusivamente, para usuarios de Súper Nintendo que no posean ningún cartucho de semejantes características –si es que aún queda alguno–, o para incondicionales al género. Ambos encontrarán en *Art of Fighting 2* motivos más que suficientes para justificar su compra.

Las innumerables secuelas del 'Gran Clásico' forman un tejido demasiado espeso para ser digerido, tanto, que el propio *Super Street Fighter II* se ha convertido en igual a sí mismo. Capcom sufre narcisismo y los demás idolatran sus cánones de belleza.


Modo un jugador. Muerte de Robert.

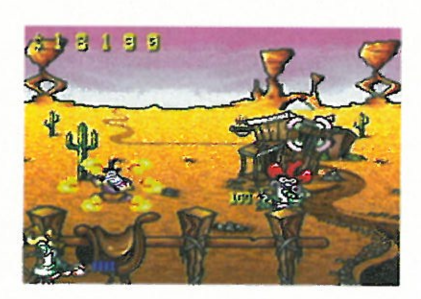
ÚLTIMA
PUNTUACIÓN TOTAL
78

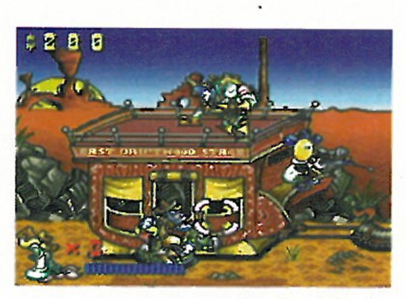
Tin Star

Nombre original : Tin Star
Realización : 1.994
País : Japón
Compañía : Nintendo
Programación : Software Creations
Soporte/megas : Cartucho / 16 Mb

por Javier S. Fernández


Duelo frontal.





Software Creations utiliza dos modos de juego diferentes, mezcla de títulos ya conocidos.

Si, como dice la voz popular, la primera impresión es la que cuenta, *Tin Star* cuenta y mucho. La compañía de programación Software Creations ha sabido personalizar un *arcade* al más puro estilo *Lethal Enforces*, de Konami, o al más reciente *Mad Dog McGree*, de American Laserdisc, sustituyendo las imágenes digitalizadas de estos por escenas animadas tipo *cartoon*.
Aunque *Tin Star* mantiene la misma estructura que la mayoría de los *shooting games* (juegos de disparos) que existen en el mercado, incorpora algunas novedades que le hacen salir de la norma.
La inclusión de dibujos animados que presenta, se aleja de la búsqueda de realismo que impera en las recreativas y que tiene su máxima expresión en el espectacular *Virtua Cop*, de Sega, algo que lo convierte en el programa ideal para padres moralistas, socios de Greenpeace, presidentes de asociaciones de vecinos o la apocalíptica **Nieves Herrero**. Pero el mayor punto diferenciador de *Tin Star* es el desarrollo del propio juego, que plantean dos soluciones distintas para afrontar los niveles. En la primera de ellas, el protagonista aparece en pantalla, como si de un *arcade* se tratara, y nuestra misión es velar por su integridad, evitando que sea alcanzado por las enemigos, muy al estilo de *Wid Guns*, de Súper Nintendo.
La segunda solución tampoco es del todo novedosa: como en *Terminator 2: The Movie* o *Lethal Enforces I*, vivimos la acción en primera persona, y debemos abatir a los enemigos que, frontalmente, nos encaran.

La mirilla de *Tin Star* se desplaza por toda la pantalla de manera ágil y sin nada que afecte a su normal funcionamiento. Es importante recalcar que nuestra herramienta de control es siempre el *pad*, puesto que, a diferencia de otros programas de corte similar, no está diseñado para utilizar un periférico como el Nintendo Scope. Software Creation gusta de recursos originales, como los duelos de *Tin Star*, uno de los elementos más brillantes que han aparecido en la historia de los *shooting games*. Un tambor de seis balas aparece aleatoriamente en una



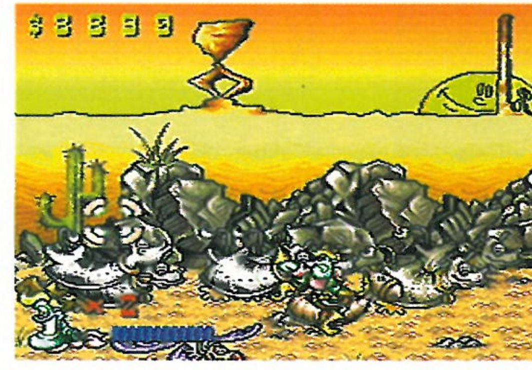
A veces, salen tiros de sprites que apenas están en pantalla.



CARTOONS

Alguno de los elementos del fondo, que no afectan a la acción, están animados.





Los enemigos finales de las fases no tienen mucho que ver con el resto de los shooting games. Desprenden un exquisito sentido del humor.



Tin Star no utiliza ningún periférico de disparo. Dirigimos la mirilla con el control pad.



de las esquinas de la pantalla, con el duelista desafiándonos en la parte central. Tendremos que desenfundar rápido, disparar al tambor y, si acertamos, adelantarnos al enemigo.

Pero no todo son virtudes en el correcto *Tin Star*. En determinados momentos somos atacados por *sprites* que apenas aparecen en pantalla, lo que dificulta enormemente su eliminación, un error que no debería permitirse una compañía que aspira a consolidarse en el sector. Tanto el aspecto gráfico como el sonoro de *Tin Star* recuerdan enormemente a otra producción anterior de Software Creations, *Plok*, un excelente juego de plataformas realizado para Súper Nintendo y que, bajo el sello de Nintendo, pasó con más pena que gloria por un mercado español que no hizo justicia a su tremenda calidad. Destacan sobre todo los *sprites* y los escenarios diseñados en ambos programas, además de un delicioso sentido del humor.

Otro de los errores difícilmente asumibles en *Tin Star* es su dificultad. Los cinco primeros niveles son tan sencillos que en la primera partida se superan sin problema, lo cual los convierte en prescindibles. Pero, superados estos, el cambio es tan brusco que parece que hayamos cambiado de 'western'. Es engordar para morir.

Sin demasiadas pretensiones, *Tin Star* está realizado con un gusto exquisito. Su variedad de niveles construyen uno de esos juegos que dan mucho de sí, un cartucho que siempre podemos rescatar para matar un rato de tedio.

Aunque ya está en las vitrinas estadounidenses, Nintendo España no está interesada, *en principio*, en su distribución y no da muestras de interés alguno. Si ningún otro importador lo remedia, *Tin Star* se convertirá en otro de los muchos buenos juegos que no ven la luz en nuestro país. Ojalá nos equivoquemos.

Motor toon

grand prix

por J. Luis Sanz



Raptor en circuito Gulliver House (difícil).

Ridge Racer es a PlayStation lo que *The Need for Speed* a la 3D0, o lo que será, presumiblemente, *Daytona USA* para Saturn, porque *Gale Racer* no merece aparecer siquiera en esta relación. Alimento para máquinas nuevas que persiguen el realismo, escusas para presumir de potencia, porque los juegos de conducción siempre han servido para medir el nivel técnico de una consola.

Motor Toon GP poco tiene que ver con ellos, pero ha nacido bajo las pautas de un subgénero que también va sobre ruedas. No sirven pues esos juegos como punto de referencia.

Hace ya años, en 1988, Sega realizó una máquina recreativa técnicamente muy similar a *Out Run*, pero con



Rock en circuito Toon Island (fácil).



Cada uno de los participantes ofrece una fase de animación al comienzo de cada carrera, saltando desde las alturas, y cayendo sobre el coche que manejaremos.

Nombre original : Motor Toon GP
Realización : 1.994
País : Japón
Compañía : Sony
Programación : Interno
Soporte/megas : CD Rom



Toon Island. Rock volando por los aires.





En el circuito más difícil, Gulliver House, Raptor encuentra una reproducción de la PlayStation conectada a un monitor.

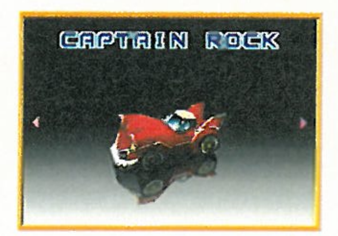
Uno de los aspectos (derecha) más interesantes del programa son las continuas deformaciones que sufren todos los vehículos.

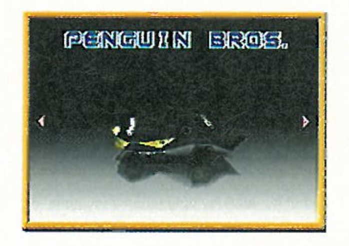
circuitos cerrados y karts: *Power Drift*. Su influencia se intuye en *Súper Mario Kart* y *Street Racer*, dos genuinos e impecables *arcades* para Súper Nintendo. Títulos como *Buggy Boy* o *Road Riot* eran buenos conceptos cuyo potencial nunca pudieron reproducir sus recreativas. Sólo un juego, basado en un clásico de Tradewest, *Off Road*, logró construir un *arcade* de endiablada jugabilidad fuera de circuitos de asfalto. *Off Road: The Baja* utilizaba de forma espectacular el modo-7 e introducía, con sentido, desniveles en el terreno.

Todos estos títulos formaron la materia prima con la que Argonaut y Nintendo dieron una vuelta más a la rosca para hacer el primer 'simulador animado', término que utilizamos en estas líneas sin la pretensión de crear norma, porque no somos partidarios de subgéneros gratuitos. Los juegos tienen sentido por sí mismos.

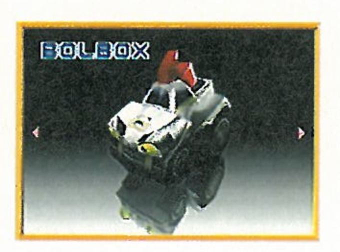
Stunt Race FX corría por circuitos de colores reventones, efectos de sonido cómicos y vehículos metamórficos que se deformaban al contacto de un

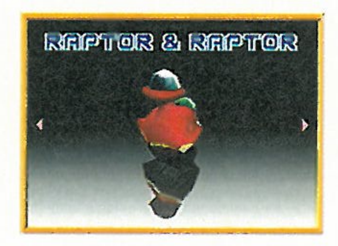
Coches







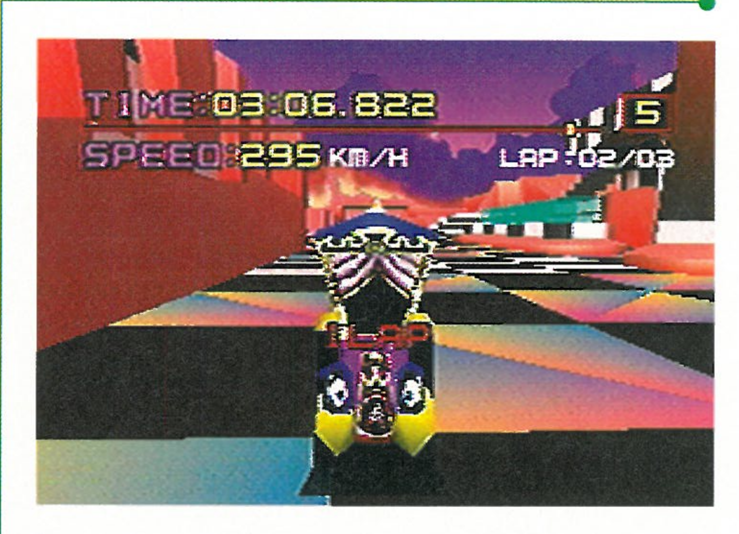




elemento externo. Este sí es el mejor punto de referencia para situar *Motor Toon GP* en el espacio y en el tiempo.

El juego de Sony se beneficia de las posibilidades que brindan las nuevas consolas para hacer cosas que antes nadie podía hacer. El número de colores en pantalla, la cantidad de figuras geómetricas que es posible calcular y el soporte CD para incluir todo tipo de efectos y melodías, fabrican un espectáculo que los sentidos no podían exigir a una máquina de 16 bits.

Lo primero que uno debe preguntarse al ver un juego de la calidad de *Motor Toon GP* es dónde estaban escondidos los programadores de Sony. Hay un abismo entre las producciones que distribuía para Mega Drive o Súper Nintendo y su primer título programado para PSX. La estrategia de software de su máquina está siguiendo derroteros inteligentes, es similar a la empleada por Nintendo, compañía con la que siempre colaboró



Pulsando el botón R1 (arriba) la cámara cambia su posición, ofreciendo un encuadre inverso. Es un recurso muy útil para saber si tenemos algún adversario cerca.



El uso de polígonos con efectos de Gouraud Shadow se hace especialmente evidente en los túneles de Plastic Lake (abajo), y en los puentes de Toon Island (izquierda).

La vista interior ofrece una perspectiva más amplia y una sensación de velocidad muy acusada.



Captain Rock en los túneles de Plastic Lake.

–el *chip* de sonido de Súper Nintendo está desarrollado por ellos–, y de la que hoy es fuerte rival.

La facilidad de manejo de los vehículos de *Motor Toon GP* supera a *Mario Kart* y *Stunt Race FX*, y esa no está tan ligada a la potencia del soporte. Los escenarios, el sentido del humor, el cuidado de todos los sprites o las músicas, son fruto de ingenio y saber hacer... Y de tener una máquina donde hacerlo.





CENTRO MAIL

Tus tiendas especializadas con la mayor variedad de software de entretenimiento

902 171819

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A14 H.

FAX: (91) 380 34 49



SERVIPACK

TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

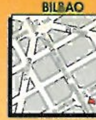
POR SOLO 500 PTS. *

- PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORALES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS.
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS.
- SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO **300 PTS.**

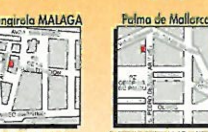











ALICANTE — PADRE MARIANA, 24. TEL: 514 39 98

BADALONA — CALLE SOLEDAT, 12. TEL: 464 46 97

BARCELONA — CARRER DE PAU CLARIS, 108. TEL: 412 83 10

BARCELONA (PLAZA SANTS) — C. SANT CRIST 51-57 (SANTS). TEL: 296 69 23

BILBAO — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4. TEL: 410 34 73

BUENOS AIRES — PARANA, 504. TEL: 374 95 28. CODIGO POSTAL C.P. (1017)

BURGOS — AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47

MADRID (Atocha) — P. STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. TEL: 527 82 25

MADRID (SOL) — CALLE MONTERA, 32, 2º. TEL: 522 49 79

Coslada MADRID — CENT. COM. "LA RAMBLA DE COSLADA" FRENTE MINICINES C. HONDURAS, 29. TEL: 674 02 70

Mostoles MADRID — PARQUE VOSA, 24. MOSTOLES. TEL: 617 11 15

Torrejón MADRID — AV. DE LA CONSTITUCION, 90. LOCAL 64. TEL: 677 90 24

Tres Cantos MADRID — EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR). AV. COLMENAR VIEJO S. PUEBLOS. TEL: 804 06 72

Fuengirola MALAGA — CALLE ALEMANIA, 5. TEL: 58 25 82

Palma de Mallorca — C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11. LOCAL 3. TEL: 72 00 71

MURCIA — GONZALEZ ADALID, 14 BAJO. TEL: 21 72 68

PAMPLONA — C. PINTOR ASARTA, 7. TEL: [illegible] 18 06

SALAMANCA — CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81

SEVILLA — CENT. COMERCIAL LOS ARCOS. LOCAL B-4. TEL: 467 52 2[illegible]

Sta Cruz de TENERIFE — SABINO BERTHELOT, 4. TEL: 291254

VALENCIA (Pz España) — PINTOR BENEDITO, 2. TEL: 380 [illegible] 37

VIGO — PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: [illegible]

ZARAGOZA — CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA. PLANTA 1. TEL: 21 82 71

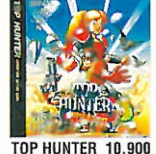
ZARAGOZA — ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 [illegible] 56

Entra en la nueva dimensión del Videojuego

NEO·GEO CD



84.900



TOP HUNTER 10.900



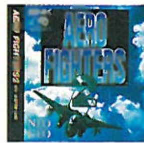
FATAL FURY 9.700



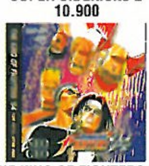
SAMURAI SHODOWN 10.900



SUPER SIDEKICKS 2 10.900



AERO FIGHTERS 2 10.900



THE KING OF FIGHTERS ´94 12.900

ART OF FIGHTING	10.400
ART OF FIGHTING 2	10.900
BASEBALL STARS II	9.700
FATAL FURY 2	10.400
FATAL FURY SPECIAL	10.900
KARNOV´S REVENGE	11.600
KING OF THE MONSTERS 2	9.700
NAM 1975	9.400
NINJA COMBAT	11.600
PUZZLED	9.400
SAMURAI SHODOWN 2	13.900
THE SUPER SPY	9.400
TOP PLAYER´S GOLF	9.400
WORLD HEROES 2 JET	11.600

PlayStation



114.900

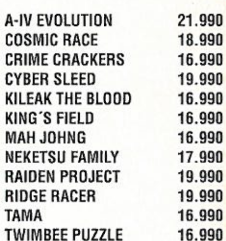




TOSHINDEN 19.990



MOTOR TOON 16.990



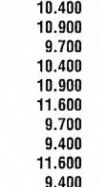
PARODIUS DELUXE 16.990

A-IV EVOLUTION	21.990
COSMIC RACE	18.990
CRIME CRACKERS	16.990
CYBER SLEED	19.990
KILEAK THE BLOOD	16.990
KING´S FIELD	16.990
MAH JOHNG	16.990
NEKETSU FAMILY	17.990
RAIDEN PROJECT	19.990
RIDGE RACER	19.990
TAMA	16.990
TWIMBEE PUZZLE	16.990

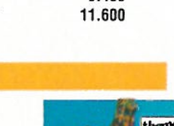
3DO



99.990



THEME PARK 9.990





NEED FOR SPEED 9.990



SUPER WING COMMANDER 8.990

MEGARACE 9.490



REBEL ASSAULT 9.990



FIFA INTER. SOCCER 9.990

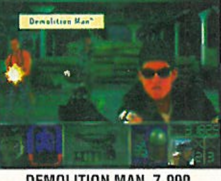
BATTLECHESS 8.990



SAMURAI SHODOWN 8.990



DRAGON´S LAIR 7.990

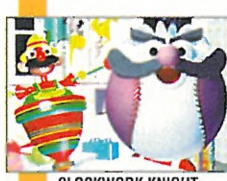


DEMOLITION MAN 7.990

SEGA SATURN



99.990

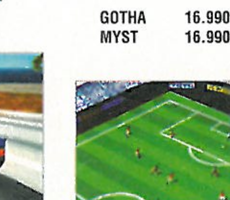


CLOCKWORK KNIGHT 14.990



VIRTUA FIGHTER 14.990

GOTHA	16.990
MYST	16.990



GALE RACER 14.990

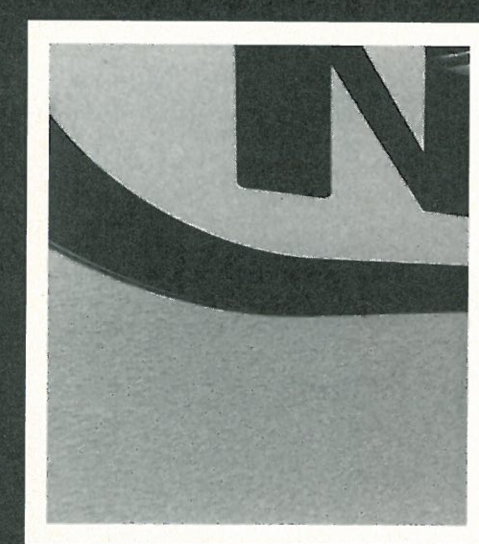
VICTORY GOAL 14.990

TAMA 16.990

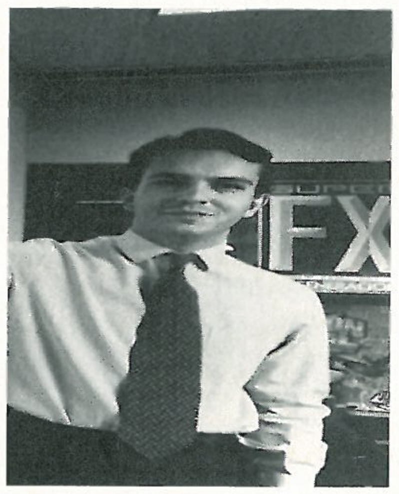
TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

ESTOS PRECIOS PUEDEN VARIAR SIN PREVIO AVISO







Rafael Martínez

Product Manager de Nintendo España

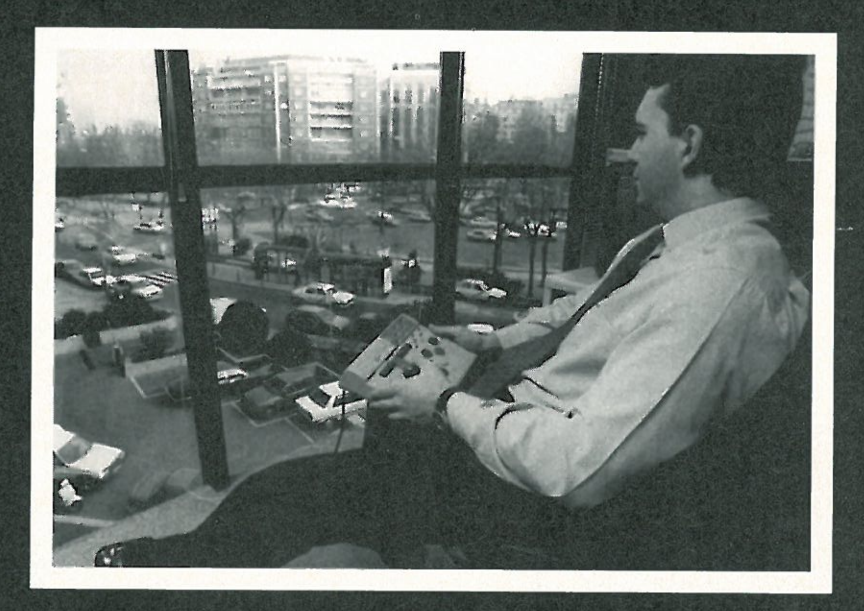
"No llegaremos tarde a la cita"

por J. Luis Sanz

Por sus manos pasa toda la información del proyecto Ultra 64. Rafael Martínez, Product Manager de Nintendo España, realiza labores de control en todos los lanzamientos de la compañía. Bajo su *look* de *yupie* a medio hacer, se esconde uno de los mejores profesionales del mercado nacional de consolas. Lleva Nintendo marcado en la epidermis.

– ÚLTIMA: Las nuevas consolas han aterrizado. ¿Qué impresión han causado en Nintendo las máquinas de Sega, Sony, Atari o 3DO Company?

– Rafael Martínez: Se están evaluando la Saturn y la PlayStation, que son, en principio, los mayores rivales que puede tener Nintendo y su Ultra 64. Hay otras máquina, pero creemos que nunca llegarán a España y, en caso de hacerlo, no lo harán en condiciones competitivas. La Jaguar es una buena máquina, pero tiene carencias de *software* muy importantes.
Además, si algún día viniera, lo haría a través del mercado paralelo, porque Atari ya se ha pronunciado y España no está en sus planes. Si aparece, lo hará a un precio elevadísimo y nadie estará interesado en impulsarla.



–¿Y la aventura española de la Real 3DO?

– Sólo sabemos que la máquina lleva en el mercado internacional mucho tiempo y aquí no la ha traído nadie. Quizá responda a que no existe una apuesta firme por ella en España, o quizá la máquina no cuenta con la confianza de sus fabricantes.

–¿Qué hace buena a una consola?

Los juegos tienen siempre la última palabra. Si tienes una buena máquina pero no divierte, o los programadores no le han cogido el tranquillo, no te sirve para nada.

–¿Es la Saturn de Sega una buena consola?

– Sega España impulsará la consola, no me cabe la menor duda. La pregunta es ¿qué modelo de Saturn va a llegar a nuestro país? *–la lengua de nuestro interlocutor se afila y su fina ironía no deja dudas del bando en el que se encuentra–*. No creo que la Saturn que veamos aquí sea la misma que hemos visto en Japón. No lo creo, porque sinceramente, pienso que es una máquina que no está terminada.

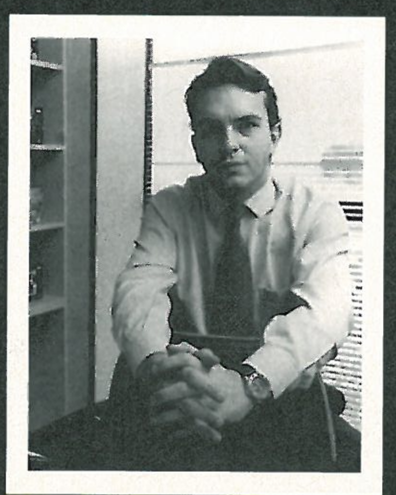
Entiendo que Sega puede hacer una maquina infinitamente mejor, que puede desarrollar un *software* mejor. Todos sabemos las diferencias que existen entre una máquina recreativa y una consola. Aunque con los nuevos sistemas las distancias se reducen, entre *Virtua Fighters* y *Virtua Fighters 2* media un abismo. Es la noche y el día. Ese es el paso que le falta a la Saturn.

Es muy del estilo de Sega sacar un Mega CD y, más tarde, una 32X para dar la sensación de estar siempre en la vanguardia tecnológica. El usuario siempre agradece esos detalles, pero también pueden enfadarle. Sega, creemos, no ha dicho su última palabra con la Saturn, aunque si la que viene es la que hemos visto, será la tercera en discordia.

– ¿El rival a batir para Nintendo es la PlayStation?

– A nadie se le escapa que Sony es una empresa fuerte y con una imagen de marca tremenda. La incógnita radica en saber qué tal lo van a hacer en un mercado en el que, aunque no es del todo extraño para ellos, ya han sufrido un tropiezo importante *–hace referencia al MSX, ordenador desarrollado por Sony, Toshiba, Sharp y JVC que fracasó estrepitosamente en la década de los 80–*. No debemos olvidar, sin embargo, que de los grandes errores se aprende más.

"Por un simple proceso de lógica, la Ultra 64 será mejor máquina que la PSX y la Saturn. En este sector, la más mínima diferencia técnica es un mundo"



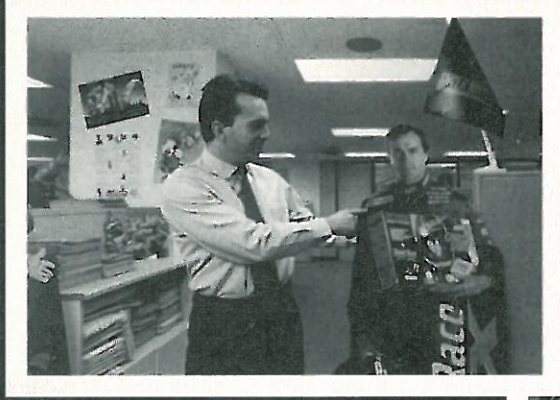
–¿Pero, cuál es vuestra valoración de la máquina?

– Nosotros creemos que la máquina de Sony es buena, y al contrario de lo ocurrido con Saturn, ha empezado muy bien, con dos juegos magníficos. Hay muy buenos detalles. Cosas que hasta ahora eran impensables se han hecho realidad: rotaciones de 360° absolutamente perfectas con una suavidad pasmosa. Aún con estas premisas, las noticias que llegan de Japón son claras: Saturn ha vendido más que PlayStation. Al final, todo depende de los mercados, y ya veremos que pasa en Europa.

– Le toca el turno a Nintendo y su 'proyecto realidad', bautizado como Ultra 64. ¿Cuál es el estado de la máquina a fecha de hoy?

– Nosotros no hemos enseñado aún nada. Ya hay una Saturn en el mercado, independientemente de que sea buena o mala, y hay una PlayStation. Nosotros no estamos, pero









no sirve de mucho que los demás se encuentren o no en Japón; lo importante es que PlayStation, Saturn y Ultra 64 lleguen a España. Y eso, de momento, no ha sucedido. *(Rafael Martínez se refiere, obviamente, a la llegada oficial de dichas consolas, puesto que, salvo la inacabada Ultra 64, todas las demás consolas están en las tiendas de los importadores paralelos).*

–¿Se acerca la madre de todas las batallas?. ¿Quién saldrá victorioso?

– La batalla se va a producir en la próxima campaña de Navidad, entre octubre y diciembre. No sería la primera vez que un producto bueno pierde la guerra frente a otro de menor calidad.

Siempre hay condicionantes. Sólo podrán competir aquellos que tengan un buen producto, salgan con un precio competitivo, garanticen una distribución eficaz y conecten con el usuario. El que mejor combine esos cuatro factores ganará la batalla.

–¿Nintendo va a cumplir la primera de esas premisas ?

– Por un simple proceso de lógica, la Ultra 64 será mejor máquina que la PSX y la Saturn.

"No creo que Sega haya dicho su última palabra. Si la Saturn es la que hemos visto hasta ahora, se convertirá en la tercera en discordia "

–¿Lo intuyes o lo sabes?

– Nintendo sabe perfectamente como es la Saturn y la PSX. Las han abierto de arriba a abajo 48 veces. Quien conozca un poco a Nintendo, sabrá que jamás sacaría una máquina peor, ni es su política ni lo ha sido nunca, otra cosa es que se retrase la Ultra 64 si hiciera falta. Sólo hay que fijarse en la diferencia de tiempo que hubo entre el lanzamiento de Mega Drive y el de Súper Nintendo. Cuando se tuvo una máquina netamente superior, entonces salió al mercado.

Es, exactamente, lo mismo que va a hacer ahora, y es una ventaja importante. En videojuegos la más mínima diferencia técnica es un mundo. Eso lo va a aprovechar Nintendo. El resto de compañías podrían intentar sacar modelos mejorados en el mercado europeo, pero ten la seguridad de que si eso se produce, a Sega y Sony se los pueden comer en Japón y Estados Unidos.

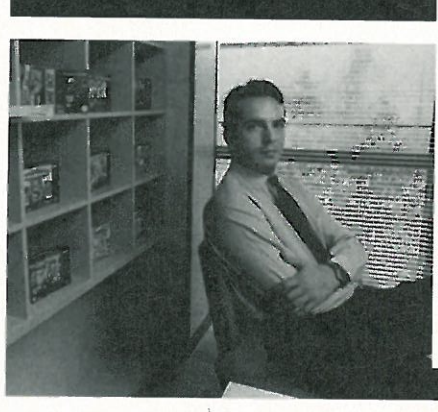
–Nintendo tiene clara la superioridad de su consola. ¿Pero cuáles son los argumentos para formular dicha afirmación?

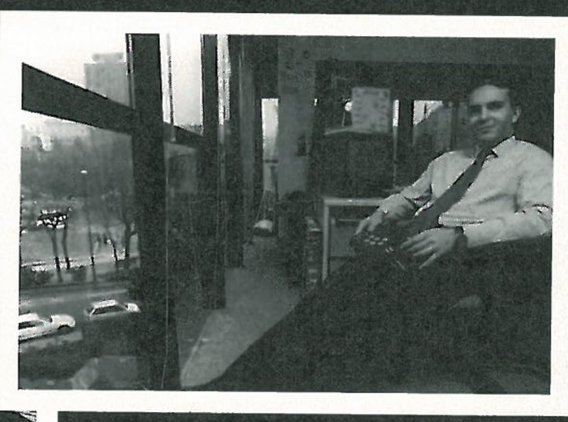
– Hemos hablado de que PlayStation es una máquina excepcional, pero tiene cosas que son un poco extrañas. Por ejemplo, ¿para qué quire un lector de doble velocidad? Resulta que tengo un soporte que puede hacer millones de cosas, pero los programadores se encuentran con la imposibilidad de realizarlas. Es más, para optimizar muchas acciones que puedo realizar teóricamente con el CD necesito otro formato que me garantice una mayor rapidez de acceso. Eso no quiere decir que los juegos que vayan a sacar sean malos, lo que no serán es nunca tan buenos como las posibilidades propias de la máquina.

–¿Me contestas o no?

– La Ultra 64 utilizará, en principio, cartuchos de megamemoria. Llegó un momento en el que Nintendo se planteó si era más conveniente utilizar el formato óptico o el silicio. El óptico tiene una ventaja, y es su capacidad terrorífica, pero el cartucho es infinitamente más rápido que el CD. Nintendo se puso a trabajar en la compresión de la memoria de los cartuchos, para ver cuántos megas eran capaces de comprimir. Cuando consiguieron hacer uno con







megamemoria decidieron que la Ultra utilizaría este soporte. Nintendo garantiza que el cartucho más pequeño tendrá, al menos, 100 Mb, y mantendrá las mismas dimensiones que los de Súper Nintendo y a un coste muy similar.

–¿Cartuchos como CDs?

– Sí. Nintendo ha conseguido cartuchos más rápidos y con la misma capacidad que un CD. La diferencia es que el material del segundo cuesta 100 pesetas. En cambio, el precio de los cartuchos de megamemoria es muchísimo mayor.

Nos parece una tomadura de pelo al consumidor que un CD tenga en el mercado el mismo precio que un cartucho. El margen de beneficio de quién fabrica ese CD es tremendo, está ganando mucho dinero. El consumidor debería poder comprarlos mucho más baratos.

–¿Podría darse una reducción de precios en el *software* de las nuevas consolas con soporte óptico?

– Claro que podría pasar. Vamos a suponer que la Ultra 64 arrasa. ¿Qué haría yo si fuera Sony? Evidentemente, una bajada drástica de los precios de los CDs, porque su margen de beneficio se lo permite. Nosotros, llegado el caso, no podemos hacerlo, porque nuestro margen de maniobra es muy reducido. Los costes actuales de un cartucho de Súper Nintendo llegan a los 48.00 yens, un precio ligeramente superior a las 5.000 pesetas.

De todas maneras, algo haría Nintendo si se llega a plantear esa situación. Lo que está claro es que la Ultra 64 llevará cartuchos, pero se seguirá investigando en las posibilidades del formato óptico. El día que Nintendo considere que todo lo que hacen sus cartuchos de megamemoria se puede hacer en un CD, apostará por la tecnología óptica.

"El cartucho más pequeño para Ultra 64 tendrá, al menos, 100 Mb, con las dimensiones de los de Súper Nintendo y un coste similar"

El problema crucial es la velocidad. **Howard Lincoln**, vicepresidente de Nintendo América, afirma que es más fácil que un cartucho se acerque a la capacidad de un CD, que éste se acerque a la velocidad de un cartucho. Mientras Nintendo considere que eso es así, utilizará el cartucho. Es de sentido común.

–¿Sois conscientes de que el precio actual de la PSX, Saturn y PC-FX no es asequible a todo el mundo?

– Uno de los aspectos más importantes de las nuevas consolas es su precio. Y ahí, Nintendo Ultra 64 arrasa. Si cojemos el coste del producto, y realizamos una conversión de yenes a pesetas, obtenemos que las nuevas máquinas rondan las 55.000 pesetas. Si además le aplicamos el interés arancelario, se sitúan entre las 65.000 y las 75.000 pesetas. Eso es un producto caro.

El coste de la Ultra 64 está entre los 200 y 250 dólares, es decir, unas 30.000 ó 35.000 pesetas. No es un producto barato, es un producto asequible que alguien, muchos, pueden llegar a comprar. Nintendo no sacará nada que no sea susceptible de convertirse en un producto masivo.

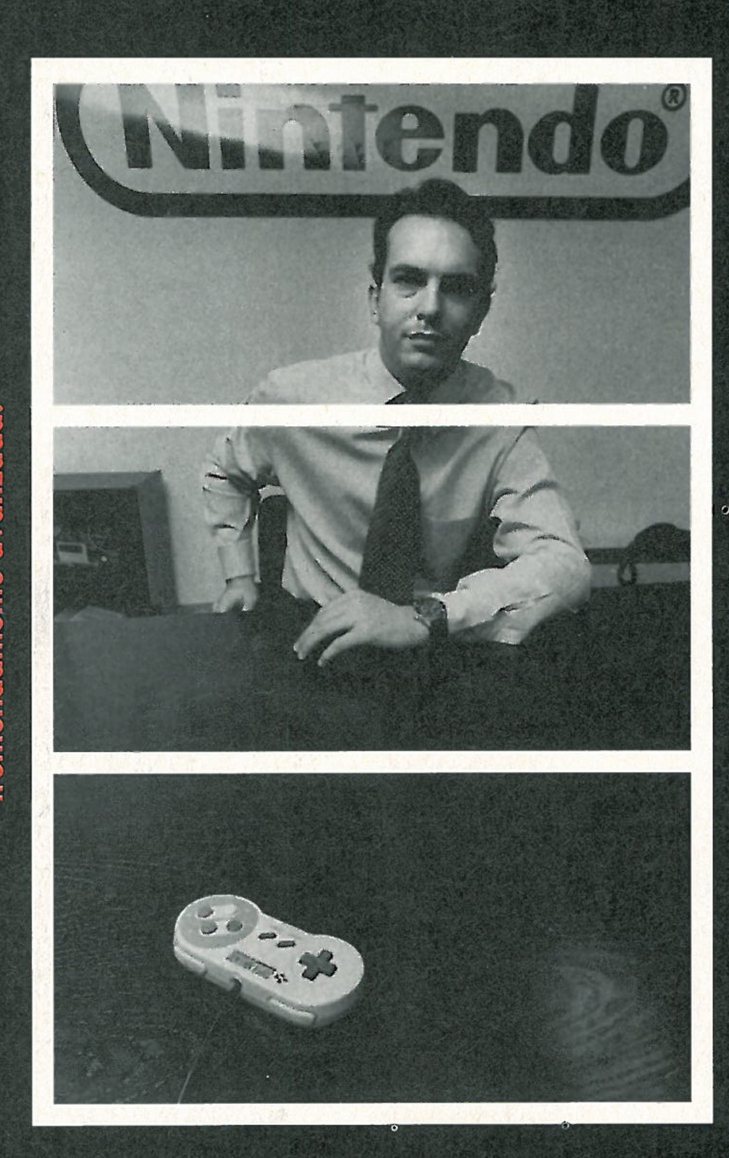
–¿Va a cambiar vuestro *target* de usuario?

– En principio no tenemos definido el *target*. Pero no cambiará por el precio, sino por las propias características de las máquinas. Los videojuegos ya no son un juguete, son una forma de ocio muy avanzada. Estas consolas no son para compradores ocasionales.

En España hay 700.000 Game Boys oficialmente vendidas, pero ¿cuántas son operativas? Hay gente que ha jugado con una consola y lo ha asumido como un regalo puntual de las navidades. Este tipo de máquinas



"Los videojuegos ya no son juguetes, son una forma de ocio tremendamente avanzada."



pueden traspasar la frontera de la compra ocasional y convertirse en una afición.

–Ese grado de evolución del usuario, más exigente selectivo e informado, puede suponer que los canales oficiales, tradicionalmente más lentos, no le satisfagan y tenga que emigrar a otros distribuidores que le garanticen todas las novedades japonesas y americanas. ¿Qué hará Nintendo España al respecto?

– Nintendo España todavía no puede arreglar esos problemas. Y no es un fenómeno exclusivo de estas consolas. Eso ocurre ahora mismo y no va a desaparecer. A ese tipo de consumidores les denominamos *heavy consummers*, pero los que mueven ese mercado paralelo es la rama violenta, entre comillas, de los *heavy consummers*, los que compran juegos al precio que haga falta con tal de conseguirlos. Nosotros, contra ese tipo de comportamientos no podemos hacer nada, es más, no decimos que sean mejores o peores, no lo criticamos. Si a la persona que decide tomar ese camino le compensa gastarse un dinero muy superior por el hecho de tenerlo antes, adelante.

–¿A qué se debe ese retraso perpetuo en los lanzamientos de Nintendo España respecto de Estados Unidos, cuando no hay razones de traducción o reprogramación para justificarlo?

– Nintendo España no puede adelantar las fechas de producción. La compañía tiene una fábrica en la que se ensamblan todos los cartuchos para el mundo. Esa fábrica está a tope, por lo que tiene, necesariamente, que partir sus producciones. La primera hornada es para Japón, el país que más vende, después Estados Unidos y, finalmente, Europa. Siempre hay dos o tres meses de diferencia. Lo único que podemos hacer al respecto es reducir los precios cuando llegan a España, para transmitir el siguiente mensaje al *heavy consummer*: «si te lo quieres comprar ahora, adelante, te va a costar 14.000 ó 15.000 pesetas. Cuando nosotros lo traigamos dentro de tres meses te costará 9.000. Calibra tú si te merece la pena».

–Nintendo ha desarrollado la Ultra 64 junto a otros socios, cuando tradicionalmente ha concebido, diseñado y realizado todo por su cuenta. ¿Por qué?

– El proyecto de Nintendo es un proyecto muy sólido por los socios de los que se ha rodeado. El éxito, al final, es fruto de la especialización de las gentes que desarrollan un producto, un poco lo de zapatero a tus zapatos. Nintendo quería que cada uno de los pilares del proyecto estuviera controlado por los mejores en esa parcela.

–Vayamos por partes. ¿Por qué se ha elegido a Williams, compañía americana líder en el desarrollo de máquinas recreativas, cuando puede ser

competencia vuestra?

– Lo que ha hecho Nintendo es desarrollar un *hardware* específico, el 'proyecto realidad', que ha tomado como nombre Ultra 64. Lo primero que quiere hacer es poner ese *hardware* en máquinas recreativas, porque es el mejor test para un producto.

Después de ese periodo de prueba se hará la consiguiente conversión al sistema doméstico. Lo que Nintendo no va a hacer es meterse en el terreno de las máquinas recreativas y crear una red de distribución. Por lo tanto, se optó por llegar a un acuerdo con el líder de ese sector, después de Sega, claro está *(risas)*.

–¿Qué ofrece Nintendo a Williams, y viceversa?

– Nintendo se compromete a montar una sociedad que se llame Nintendo Williams, participada al 50% por ambas compañías.

El primero pone el *hardware* para las máquinas recreativas y el segundo diseña la carcasa externa y el *software*, el programa.

Como consecuencia, todas las conversiones domésticas que se hagan de los juegos que han salido en sus recreativas con tecnología Ultra 64, correrán exclusivamente en las plataformas de Nintendo. *Cruis'n USA*, *Killer Instinct* o *Mortal Kombat III* sólo tendrán versiones Nintendo.

–Estás marcando diferencias entre la máquina recreativa y la doméstica. ¿Acaso ambas versiones de Ultra 64 no serán iguales?

– Se han oído muchas cosas, pero son informaciones que no ha confirmado Nintendo Japón. Se ha dicho que *Cruis'n USA* está montada sobre una placa de 32Mb, mientras que la versión doméstica tendrá más memoria. En ese aspecto sólo hay rumores, nada concreto.

–El otro socio involucrado es Silicon Graphics. Todos sabemos a qué se dedican y lo que hacen, ¿pero qué han desarrollado para la Nintendo Ultra 64?

– Cuando Nintendo empezó a trabajar en el 'proyecto realidad', después de lanzar la Súper Nintendo, se planteó quiénes eran los mejores en el terreno de la informática audioviual.



"A Silicon Graphics sólo se le piden dos cosas: que acabe la consola antes de las navidades de 1995 y que su coste sea inferior a 35.000 pesetas"

La respuesta era sencilla: primero estaba Silicon Graphics y el resto a años luz. Nintendo se asocia con Silicon Graphics para que desarrolle parte de la tecnología Ultra 64; ambas empresas trabajarán para finalizar conjuntamente la tecnología de la consola.

A Silicon Graphics sólo se le piden dos cosas: que tenga la consola acabada antes de las navidades del 95, y que el coste de la máquina sea inferior a 250 dólares, 35.000 pesetas. El hecho real es que la máquina ya existe para recreativas. Por lo tanto, a día de hoy, el compromiso entre Nintendo y Silicon Graphics se ha cumplido al 100 por ciento. Lo único que falta por ver es la versión doméstica. **Tom Jermoluk**, presidente de Silicon Graphics, ha confirmado que los chips de la Ultra 64, versión doméstica, ya están hechos, de camino a Japón para que comience el proceso de ensamblaje de los primeros prototipos.

–¿Quieres jugar a predecir el futuro?

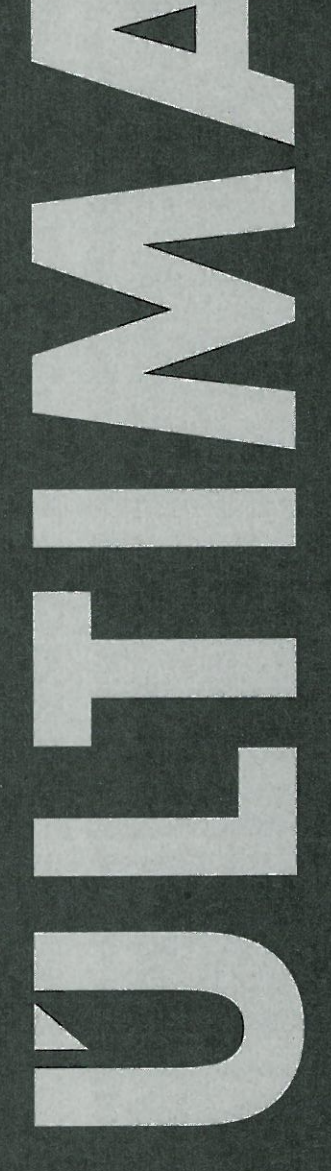
– Es seguro que habrá una cruenta batalla las próximas navidades.

Ultra 64 será la primera máquina. La segunda, por lo visto hasta ahora, aunque es un poco arriesgado, será PlayStation. De lo que no me cabe la menor duda es que Saturn aún tiene que demostrar mucho, y no lo ha hecho. Seguro que a más de uno Sega le dará una sorpresa. A partir de ahí, lo que llegue, seguramente, 3DO.

–¿Y la Atari Jaguar?

– No le doy ninguna oportunidad a la Jaguar porque su propia compañía se las niega. *u*





Tarifas de Publicidad

Contactar con...

Usue Aburto **Jefe de Publicidad**
Felipe Fernández

C/ Torres Quevedo, 1
Parque Tecnológico de Madrid (PTM)
28760 Tres Cantos (Madrid)

Tel: (91) 803 21 42

Tarifas

Página	500.000 pts.
Media Página	325.000 pts.
Columna	175.000 pts.
Cuarto de Página	175.000 pts.
Módulo	25.000 pts.





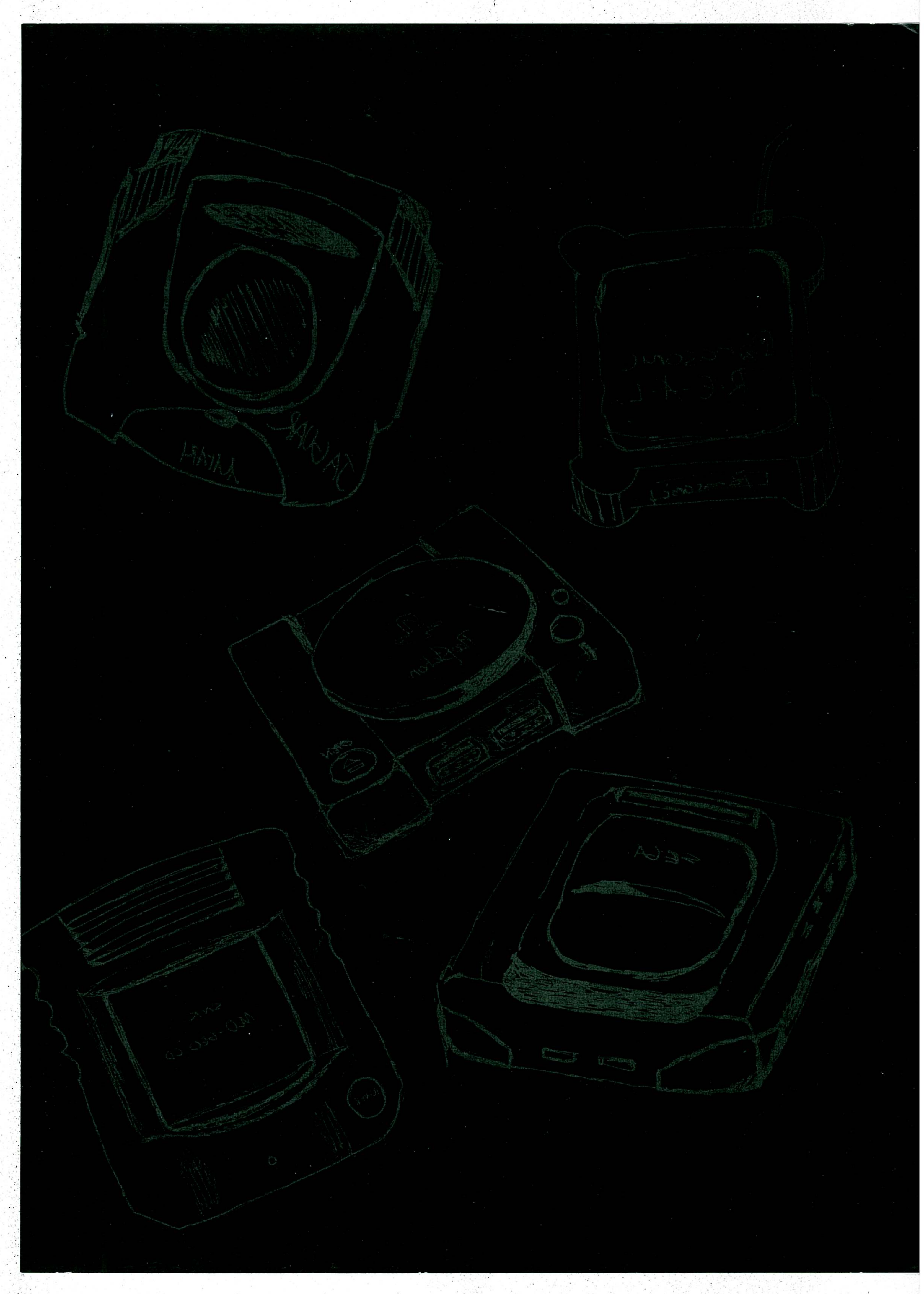
ÚLTIMA nace como revista profesional e independiente del ocio electrónico, escaparate de los formatos de 16 bits ya existentes, y transmisor de las nuevas consolas del mercado y las que aún están en desarrollo.

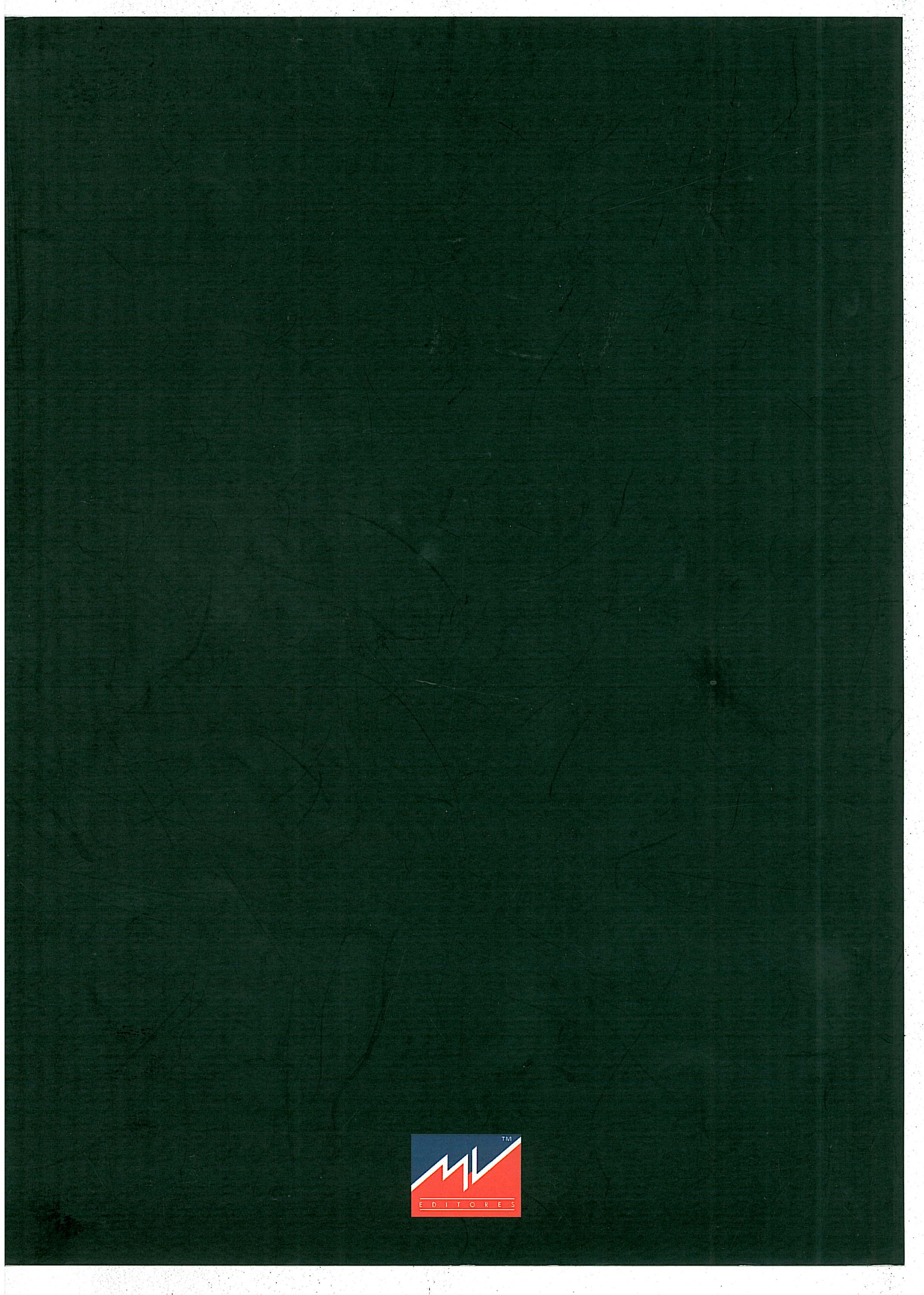
ÚLTIMA es profesional, porque va dirigida a un lector iniciado en el mundo del videojuego, aquellas personas con consolas realmente operativas. Un lector con conocimiento de causa que requiere un tratamiento de la información riguroso. Un lector que persigue suficientes elementos de juicio para amortizar la inversión que supone adquirir un juego.

ÚLTIMA es independiente, porque no quiere comprometerse con la oficialidad que impera en las revistas de videojuegos españolas, excesivamente vinculadas a las grandes compañías del sector. Esta redacción se debe a sus lectores y no a las empresas de distribución de software.

Los fondos coloristas de otras revistas desaparecen para dejar paso al negro sobre el blanco, a la importancia del argumento por encima de textos con tintes publicitarios que apenas diferencian calidades.

ÚLTIMA inicia, en este mes de marzo, una aventura apasionante a la que se han entregado, en cuerpo y alma, personas que aman el mundo del videojuego.





EDITORES